

Trouble Troublant à Tragidore

Une aventure pour 4 à 6 personnages de niveaux 5 à 8

En ce qui Concerne Cette Aventure

Trouble Troublant à Tragidore est une aventure de courte durée, conçue spécialement pour le jeu AD&D® Seconde Édition. Elle est distribuée conjointement avec la nouvelle édition de l'*Écran du Maître de Donjon* parce qu'elle sert les mêmes objectifs que celui-ci: vous aider, comme MD, à affiner vos aptitudes et à assouplir votre manière de mener votre campagne. A l'intérieur du texte lui-même et dans le cadre de plusieurs petites sections spéciales de "comment faire" dispersées dans ces pages, vous trouverez des conseils et de l'information sur une variété de sujets, notamment sur la manière d'ajouter du piquant à vos aventures; sur la façon de structurer votre campagne pour combler les besoins et les exigences tant de vos joueurs que de vous même; sur la manière de présenter les rencontres et de jouer les PNJs comme les personnages réalistes et complexes qu'ils devraient toujours être; sur la façon de vous débrouiller dans certaines des actions de base que vous aurez à poser.

Bien que cette aventure ne s'étende que sur 19 pages, vous constaterez qu'il ne s'agit pas d'un scénario simple et prévisible. Alors qu'ils devront résoudre le mystère entourant la ville de Tragidore, les PJs vivront une variété d'aventures et de rencontres. Ils devront utiliser non seulement leurs muscles, mais aussi leur tête et leur magie s'ils veulent avoir les meilleures chances de réussite.

Cette version de *Tragidore* a été adaptée et condensée à partir d'un module de tournoi du même nom utilisée par la RPGA™ et écrit par Jean et Bruce Rabe. Elle est pleinement compatible avec les règles de AD&D® Seconde Édition, mais peut également être utilisée dans son système de jeu original.

Introduction pour les Joueurs

Commencez cette aventure en lisant le passage suivant aux joueurs.

> La vie d'un aventurier n'est pas que gloire et richesse et présentement, nul mieux que vous ne sait cela.
>
> Prétendre que votre chance vous a abandonné ces derniers temps ne serait qu'un manière élégante de décrire votre fâcheuse situation. D'abord il y a eu cette cache au trésor dans les collines qui s'est révélée être une boîte de bois mangée par les vers (vide, bien sûr) et une petite collection de pointes de lance rouillées. Ensuite ce fut cet orage électrique au milieu de la nuit qui fit fuir tous vos

Comment Amorcer la Partie

Avant de vous asseoir et de pouvoir organiser une aventure avec un groupe de joueurs, il vous faut faire au moins deux choses.

Premièrement, déterminer quels personnages-joueurs feront partie de votre campagne. Si vous ne faites pas cela, vous ne serez pas capable de prendre les décisions nécessaires pour ajuster correctement les aventures en fonction des besoins des PJs qui vont les vivre. Si vous voulez utiliser Tragidore comme une aventure isolée, demandez à vos joueurs de créer des personnages de niveau 5 à 8 uniquement pour cette occasion. Si vous voulez intégrer cette aventure dans votre campagne et que vos joueurs se situent dans des niveaux d'expérience appropriés, tout est parfait. Sinon il vous faudra apporter quelques modifications à la force et au nombre de monstres et de PNJs que votre groupe rencontrera.

Deuxièmement, lisez. Lisez l'aventure au complet une première fois pour vous imprégner de son atmosphère. Ensuite, examinez-la attentivement, section par section, à la recherche d'étapes que vous aurez le goût d'allonger, d'abréger ou de modifier tout en pensant aux PJs qui vont la vivre. A cette étape, considérez le type de joueurs avec lesquels vous allez interagir. S'ils préfèrent les aventures dans un milieu (ville, régions sauvages, souterrains) plus que dans un autre, pensez à la manière de minimiser les sections qui ne seront pas autant amusantes pour eux.

Il n'est pas nécessaire pour vous de connaître l'aventure sur le bout des doigts. Une telle somme de travail préparatoire serait inutile car, au fil des événements et des décisions imprévisibles que les PJs prendront, il y aura certaines sections de ce module qu'ils n'auront pas à vivre. Il faudrait toutefois que vous puissiez identifier facilement les sections qu'ils se doivent de jouer et plus vous serez familier avec celles-là, plus l'aventure se déroulera avec facilité lorsque viendra le moment de la faire.

La mise en scène dans l'Introduction des Joueurs vise un seul but: déposséder les PJs de la plupart de leurs ressources matérielles de façon à ce qu'ils achètent du nouvel équipement (avec des fonds limités) ou se débrouillent sans certaines commodités comme des chevaux, des objets magiques ou une sélection d'armes variées. L'idée de base étant de leur permettre de réussir grâce à ce qu'ils sont plutôt qu'en raison de ce qu'ils possèdent.

Ici (et dans d'autres sections du texte) la description correspond au scénario le plus pessimiste possible: les PJs arrivent à Hanuman à pied avec pas beaucoup plus en leur possession que les vêtements qu'ils portent. Si vous ne voulez pas être aussi dur avec eux, permettez-leur de conserver certains autres de leurs biens. Ils pourraient garder certains de leurs objets magiques, si vous jugez qu'ils en auront besoin pour vaincre certains des ennemis qu'ils devront affronter. Ils pourraient avoir des chevaux ou un autre moyen de transport de façon à ne pas prendre autant de temps pour leurs déplacements ou ne pas faire autant de rencontres lors du trajet d'une place à l'autre. Le fait important à retenir c'est qu'il n'est pas nécessaire pour vous de vous en tenir strictement à ce qui est écrit si vous avez une bonne raison pour faire les choses différemment.

La ville d'Hanuman sert de point de départ pour l'aventure: un endroit où les PJs peuvent ramasser des informations, acheter certains objets, se reposer et récupérer avant de se plonger dans le coeur de ce mystère. De même, la section dénommée "Le voyage vers Tragidore" aide à la mise en scène: des gens qui donnent aux PJs des informations sur la situation dans laquelle ils s'embarquent; des bandits pour les soulager des objets magiques ou autres qu'ils ont pu réussir à conserver et quelques opportunités de connaître l'action du combat et son excitation. Un grand nombre de joueurs pensent qu'une aventure est plus plausible et plus crédible si elle se développe progressivement plutôt que de tomber brutalement sur les épaules des PJs. C'est pourquoi beaucoup d'aventures, y compris celle-ci, font place à des informations préparatoires et de mise en situation. Mais si vous et vos joueurs préférez passer outre les préliminaires, il est possible d'éliminer Hanuman et le voyage vers Tragidore: vous pouvez laisser les PJs se promener aux limites de la ville en émoi et s'insérer dans l'enchaînement des événements à partir de ce point.

chevaux sauf un. Le dernier malheur est survenu il y trois jours lorsque vous avez invité un ménestrel errant à s'asseoir près de votre feu de camp. Au lever du soleil, il était parti - de même que votre dernier cheval et la plupart de votre équipement.

Après deux jours de marche, vous avez tiré la jambe,au pied de la lettre, jusqu'à la ville d'Hanuman. Après une bonne nuit de sommeil et un repas respectable, vos possibilités (sinon votre situation) commencent à s'améliorer. Où irez-vous à partir de maintenant? Cette question trouvera peut-être une réponse dans un futur très proche...

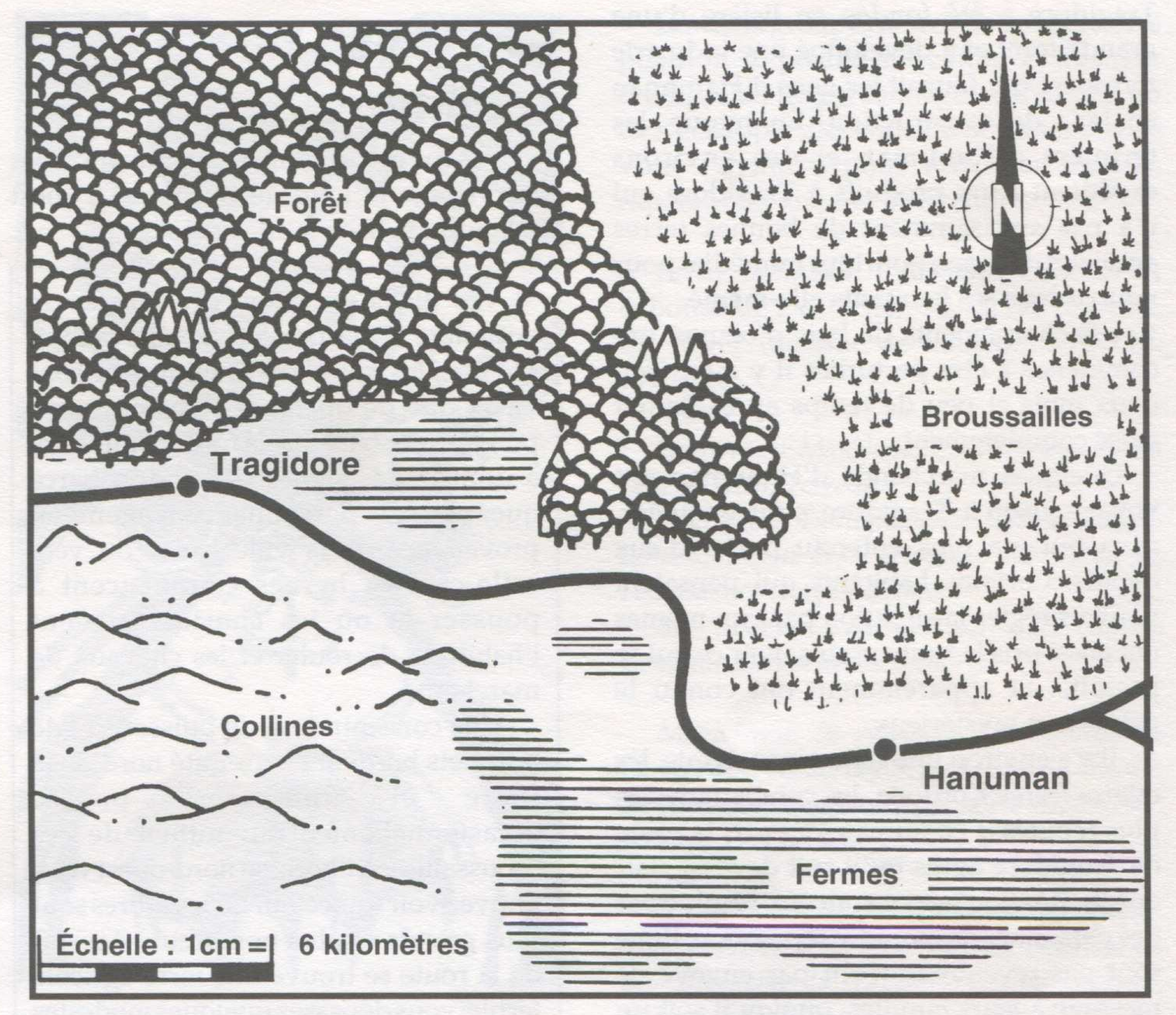
Alors que vous déambulez à travers le quartier commerçant vous voyez une jolie femme placarder une affiche sur un poteau de la place centrale. Alors qu'elle s'éloigne, vous constatez que certains habitants de la ville jettent un regard distrait sur cette affiche comme s'ils en avaient déjà vu d'autres par le passé. Mais pour vous il s'agit d'une nouveauté alors... la curiosité vous amène devant cette annonce pour savoir ce qu'elle dit:

Aide demandée - désespérément!
La ville de Tragidore a besoin de quelques âmes courageuses pour une mission périlleuse. Le danger est considérable mais la récompense en cas de succès est très généreuse.
Les groupes intéressés devront se rendre au Corbeau qui Croasse et demander Marthe.

Eh bien, peut-être que les choses commencent à s'améliorer. Si seulement vous saviez comment vous rendre à Tragidore...

Information Complémentaire pour le MD

Les gens d'Hanuman ont déjà vu des demandes d'aide comme celle-ci auparavant: Tragidore connaît des difficultés depuis un certain nombre de semaines maintenant et plusieurs de ces affiches ont été installées dans les environs d'Hanuman.



Si les personnages-joueurs essaient de suivre la femme qui a posé l'affiche, ils devront être très rapides; deux ou trois minutes après avoir terminé sa tâche, la femme deviendra introuvable. S'ils réussissent à la localiser et l'interrogent elle refusera poliment de leur fournir quelque indication additionnelle que ce soit. (Elle obéit aux directives des dirigeants de la ville de Tragidore qui craignent que les âmes courageuses, particulièrement les mâles, qui obtiendraient des détails sur ce qui est arrivé refuseraient d'entreprendre le voyage jusqu'à Tragidore.)

Avant de commencer leur mission, les PJs devront obtenir plus d'information auprès des gens de la ville d'Hanuman. Tous les habitants auxquels ils parleront vont leur dire la vérité, au meilleur de leurs connaissances, et ne chercheront pas à les induire en erreur. Donnez aux PJs n'importe lesquelles des informations qui suivent, s'ils les méritent, en fonction des questions précises qu'ils poseront. En d'autres termes, ne leur permettez pas d'obtenir toutes ces informations simplement en arrêtant quelqu'un sur la rue et en lui demandant "Qu'est-ce qui se passe?"

Les affiches "d'aide demandée" en provenance de Tragidore apparaissent de manière intermittente à Hanuman depuis environ six semaines. Habituellement, quelqu'un arrache une de ces offres après qu'elle ait été placardée pour empêcher d'autres personnes de prendre connaissance de la proposition et de récolter la récompense. Mais personne n'a apparemment réclamé la récompense jusqu'à maintenant puisqu'une nouvelle offre a été installée plus tôt aujourd'hui (celle que les PJs ont pu voir).

Les seules personnes que l'on a vu apposer les offres étaient des femmes.

Tragidore se trouve à environ une cinquantaine de kilomètres à vol d'oiseau à l'ouest et légèrement au nord d'Hanuman ou à environ 55 kms si vous suivez la route principale à la sortie d'Hanuman. Elle va plein ouest pour environ 15 kms, ensuite au nord pour environ 8 kms jusqu'à la lisière de la forêt et enfin de retour vers l'ouest et légèrement vers le nord jusqu'à l'arrivée à Tragidore.

Hanuman et Tragidore ont une entente de coopération économique, ou du moins en avaient une jusqu'à ce que Tragidore commence à connaître des difficultés.

Tragidore a été fondée en lisière d'une grande forêt et a développé une industrie forestière qui fournit les gens d'Hanuman en bois de construction. En retour, les fermiers d'Hanuman et des environs expédient leurs produits à Tragidore qui n'a pas suffisamment de bonnes terres agricoles dans son pourtour immédiat pour nourrir tous ses habitants elle-même.

Les chargements de bois d'oeuvre ont commencé à être perturbés il y a environ deux mois et peu de temps après ils ont cessé complètement.

Quelques marchands d'Hanuman ont voyagé jusqu'à Tragidore pour enquêter, mais nul n'a plus entendu parler d'eux depuis. Certains habitants qui pensaient pouvoir régler la situation par eux-mêmes ont aussi pris la route pour savoir ce qui se passait... et apparemment ont connu le même sort mystérieux.

Il y a environ une semaine et demie, les quatre frères Kordona, les combattants les plus réputés d'Hanuman, ont pris la route de Tragidore après qu'il soit devenu clair que la situation ne pourrait être résolue par des personnes de moindre réputation. Ils ne sont pas revenus et n'ont pas envoyé de message à leurs familles; quoiqu'il soit un peu prématuré pour les gens de la ville d'appréhender le pire, chaque jour qui passe les rend de plus en plus soucieux.

Toutes les personnes qui ont tenté de connaître la situation qui afflige Tragidore étaient des mâles.

Les gens d'Hanuman vivent dans la crainte. Plusieurs pensent qu'une magie puissante et maléfique est à l'oeuvre, que Tragidore est sur le point d'être rasée et qu'Hanuman connaîtra ensuite le même sort. D'autres, moins sujets à la panique, croient que le problème de Tragidore est un fait isolé, mais ils n'approcheront pas la région tant que les choses ne seront pas revenues à la normale.

Presque toutes les personnes auxquelles les PJs parleront les encourageront fermement à prendre la route pour sauver la ville. (Après tout, les gens d'Hanuman n'ont rien à perdre si les PJs échouent - et peut-être beaucoup à gagner s'ils réussissent.)

Le Voyage vers Tragidore

Lorsque les personnages commenceront leur voyage le long de la route à l'ouest d'Hanuman, lisez-leur ce passage.

> Vos pieds soulèvent des nuages de poussière à mesure que vous avancez. Même si les troubles à Tragidore ne sont vieux que de quelques semaines vous pouvez constater que la route commence à donner des signes d'abandon parce que peu de personnes voyagent en provenance de la ville isolée ou vers celle-ci. Des herbes commencent à pousser là où les chariots avaient l'habitude de rouler et les chevaux de marcher.
>
> Une concentration de buissons et de bosquets bordent l'extrémité nord de la route et un arbre pousse occasionnellement au milieu de ces broussailles. A l'horizon nord-ouest vous pouvez voir un secteur où les arbres sont plus grands et plus nombreux. Au sud de la route se trouve une terre agricole fertile; vous dépassez quelques modestes bâtiments de ferme et voyez parfois un fermier qui travaille son champ. Les seuls sons que vous entendez sont ceux de vos propres pas et de vos propres voix. Un voyage sans histoire jusqu'à maintenant, mais c'est presque trop silencieux...
>
> Soudainement, vous entendez un gémissement plaintif qui vient d'au-delà d'une courbe du chemin droit devant. Il y a quelqu'un, ou quelque chose, d'autre qui utilise la route!

Rencontre #1: Saoûl et désorienté

Après avoir attendu quelques instants pour voir ce que les personnages décident de faire (se cacher, avancer vers le bruit, etc.), lisez le passage suivant.

> Un homme seul avance dans votre direction, d'une démarche lente et chancelante. Sa tête est baissée et il semble ignorer où il est et ce qu'il fait. Il laisse fréquemment échapper un sanglot ou un petit cri de désespoir.

Il s'agit de Borse Kordona, un des frères Kordona mentionnés plus haut. Il est très bouleversé et a récemment noyé sa peine en vidant le contenu de son outre de vin, ce qui l'a rendu vacillant et encore plus morose. Il continuera son chemin le long de la route sans remarquer les PJs sauf s'ils l'empêchent physiquement d'avancer. Il ne leur parlera pas sauf si l'un des PJs est capable de le persuader à le faire. Si les PJs essaient de communiquer avec Borse, jetez un d20. Si le résultat est égal ou inférieur à la plus haute valeur de Charisme parmi les membres du groupe, Borse pourra répondre à des questions simples et livrer de l'information. Voilà en gros ce qu'il sait:

"Moi et mes trois frères avons essayé de résoudre le mystère de Tragidore. J'explorais les bois au nord de la ville lorsque j'ai vu un grand loup avec des yeux verts et brillants. Je l'ai pourchassé quelque temps pour le plaisir et ensuite je l'ai perdu de vue. Lorsque je suis revenu au camp, mes frères avaient disparu. Je n'ai trouvé aucune trace ou signe de combat. J'ai attendu et cherché pendant cinq jours dans la forêt... et maintenant je dois retourner à Hanuman pour informer mes parents de la perte de leurs fils."

Borse n'accompagnera pas les PJs de plein gré et s'ils réussissent à le contraindre de quelque manière à le faire, il s'échappera à la première opportunité. Sa volonté est brisée et il ne se soucie d'aucune autre chose que de retourner à la maison avec ses mauvaises nouvelles.

Borse Kordona, Combattant 4e niveau : CA 8 (cuir); vd 6 (12 s'il est sobre); DV 4; pv 32; AT# 1; dg 1d8 (épée longue); Al NB; TACO 17.

Si les personnages décident de ne pas voyager le long de la route, ils ne rencontreront pas Borse Kordona ou toutes les autres personnes qui utilisent la route (rencontres #3 et #5), sauf s'ils restent en vue de la route et qu'ils avancent vers n'importe quel voyageur qu'ils verront d'une certaine distance. Le fait d'avancer à travers les bois ne les empêcheront pas de croiser la route des groupes #2 et #4 et pourrait (à votre discrétion) les exposer à l'attaque d'animaux sauvages dont ils envahissent le territoire.

Rencontre #2: Les bandits vampires

Cette attaque surviendra une demi-heure après le coucher du soleil au premier soir du voyage des PJs, peu importe où ils se trouvent. Préparez-vous à cette rencontre

en annonçant aux joueurs qu'un épais brouillard se lève. Au moment approprié, les PJs vont remarquer six silhouettes (des zombies), s'approchant à travers le brouillard en portant des torches. Ils ne se sont pas encore assez près des personnages pour que leur puanteur puisse être remarquée par le groupe, ils ne pourront donc pas être identifiés comme zombies avant qu'ils ne se rapprochent davantage.

Un ou deux rounds après que les zombies aient apparu, trois formes sombres se déplaceront derrière eux pour s'avancer vers les PJs, leurs habits et leurs visages devenant visibles. Ils sont vêtus de capes noires bordées de rouge. Leurs figures sont très pâles et leurs yeux noirs sont profondément enfoncés. Celui situé au centre lèvent ses mains et s'adresse au groupe:

> "Bonsoir", dit-il d'une voix grave. "Avez-vous payé vos taxes au roi récemment? Je suis persuadé que vous avez des objets magiques et que vous avez négligé de faire le paiement nécessaire pour avoir le droit de les porter. Vous pouvez éviter des ennuis en entassant tout votre équipement en une seule pile pour nous permettre de l'examiner. Ne causez pas de trouble et vous serez épargnés."

Les "vampires" sont les leaders d'un groupe de bandits qui dérobent les voyageurs qu'ils rencontrent dans la contrée. Leur déguisement, de la farine dans le visage, des crocs en bois peints en blanc et du charbon autour des yeux, a été efficace; la plupart des gens qu'ils surprennent ne les défient pas. Si le groupe accepte leurs conditions, les "vampires" vont fouiller la pile d'équipement et confisquer les objets magiques, les éléments de sorts et autres objets de valeur qu'ils peuvent facilement transporter. Ils vont ensuite disparaître dans l'obscurité.

Si les PJs refusent d'obéir à l'ordre du leader ou s'ils cachent des objets intéressants, le vampire de tête va crier "A l'attaque!" Les zombies vont commencer à avancer et un round plus tard plusieurs autres silhouettes sortiront du brouillard, entourant le groupe. Chaque "vampire" porte une *Potion de Forme Gazeuse*. Si un d'eux est menacé, il va se retourner, déployer sa cape, avaler sa potion et disparaître, mais les PJs devront malgré tout affronter tous les autres



assaillants. En plus des zombies, la bande de criminels comprend quatre groupes de bandits, chacun mené par un sergent; un prêtre (qui anime les zombies) et une elfe noir magicienne.

Zombies, humains (6): CA 8; vd 6; DV 2; pv 14, 10, 9, 9, 7, 7; AT# 1 (une torche utilisée comme une massue); dg 1d8; Al N; TAC0 16.

Si un de ces zombies touche avec sa torche, le personnage blessé souffrira de 1d4 points de dégât causés par le feu. Le zombie laissera ensuite tomber sa torche et ses attaques subséquentes se feront avec ses mains nues (mêmes dégâts).

Patrouille de bandits (4 groupes de 5 membres chacun, tous combattants niveau 1): CA 7 (cuir & bouclier pour les hommes d'épée, armure annelée pour les archers); vd 12; DV 1; pv 7, 6, 5, 5, 4 (pour chaque groupe); AT# 1 (épée courte) ou 2 (arc court); dg 1d6; Al NM, TAC0 20.

Bandits sergents (4 combattants, 2e niveau): CA 4 (cotte de maille et bouclier); vd 12; DV 2; pv 12 chacun; AT# 1 (épée longue); dg 1d8; Al NM; TAC0 19.

Les deux groupes d'archers vont prendre position à portée moyenne et essayer d'empêcher les personnages de retraiter ou de s'échapper alors que les hommes d'épée vont s'avancer pour affronter les PJs, espérant les amener à se rendre.

Prêtre, 5e niveau: CA 3 (cuir, bouclier +1 & bonus de Dextérité); vd 12; DV 5; pv 32; dg 1d6+1 (massue de fantassin); Al LM; TAC0 18.

Sorts:

1er niveau: *Malédiction, Soins des Blessures Légères* (X3), *Terreur*.

2e niveau: *Cantique, Détection des Pièges, Immobilisation des Personnes, Résistance au Feu, Silence (Rayon de 5m)*.

3e niveau: *Animation des Morts, Communication avec les Morts*.

Magicienne, 5e niveau: CA 6 (bonus de Dextérité); vd 12, DV 5; pv 11; AT# 1 (usage de sorts seulement); dg par sorts seulement; Al LM; TAC0 19.

Sorts:

Innés: *Lumières Dansantes, Lueur Féérique, Ténèbres, Détection de la Magie, Connaissance des Alignements, Lévitation, Clairvoyance, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie*.

1er niveau: *Charme-Personnes, Projectile Magique* (X2), *Bouclier*.

2e niveau: *Lien, Toile d'Araignée*.

3e niveau: *Vol*.

Les invocateurs resteront à l'arrière et vont utiliser seulement des tactiques défensives, sauf s'ils sont directement attaqués. Le prêtre va commencer avec son sort de *Silence*, dirigé vers le plus proche des PJs qui peut clairement être identifié comme un invocateur. Il utilisera sa *Malédiction* (la forme inversée du sort *Bénédiction*) pour réduire la capacité des PJs de combattre, y ajoutant son sort de *Terreur* (la forme inversée d'*Apaisement*) si c'est nécessaire et utilisant son *Immobilisation des Personnes* contre une cible particulière en dernier recours.

La magicienne se concentrera aussi sur des sorts conçus davantage pour restreindre la capacité de combattre des PJs que pour les blesser sérieusement; le *Charme-Personnes* et la *Toile d'Araignée* sont pertinents pour cette situation. Si elle est sérieusement menacée elle utilisera un ou plusieurs de ses *Projectiles Magiques* et son *Vol* pour s'échapper.

Les bandits ne désirent tuer personne et ne se battront jusqu'à la mort que s'ils ne leur est pas possible de s'échapper. Leur crédo est de considérer qu'il vaut mieux laisser leurs victimes en vie de façon à pouvoir les dévaliser à nouveau une autre fois. Si les bandits réussissent à maîtriser les PJs, ils vont attacher les pieds et les mains de tout le monde, prendre toutes les possessions qui ont quelque valeur et laisser les PJs passer la nuit dans cette posture. Si au matin ils n'ont pas réussi à se détacher, la magicienne rampera jusqu'au site et utilisera son sort de *Lien* à la limite de sa portée pour libérer un des PJs, de façon à ce qu'il puisse enlever les cordes de chacun.

Rencontre #3: Les réfugiées

Si les personnages utilisent la route, lisez-leur le passage suivant à un moment donné du second jour de voyage.

> Vous voyez, avançant vers vous sur la route, un wagon ouvert, tiré par deux chevaux. Trois femmes sont sur le siège et vous pouvez entendre les cris enjoués d'un groupe d'enfants venant de l'arrière du wagon. Les chevaux sont trempés et fatigués, mais la conductrice les pousse en avant. Alors que le wagon approche, elle le dirige d'un côté, ralentit légèrement et dit à haute voix:
>
> "Changez de direction! Il n'y a rien en avant que la misère et la douleur! Retournez d'où vous venez!"

Si les PJs lui demande d'arrêter, la femme va retenir les chevaux et parler brièvement, précisant qu'elle et ses amies fuient Tragidore parce qu'il n'y a plus aucun avenir pour eux là-bas. Pire encore, elles ont été prises en embuscade peu après leur départ et ont dû rendre le peu d'argent qu'elles possédaient. Si on leur demande plus d'information, les femmes vont effectuer des signes cabalistiques dans les airs, suggérant qu'elles sont superstitieuses. Elles diront seulement qu'elles craignent d'en dire plus de peur qu'un sort terrible ne s'abatte sur eux.

Si les femmes sont *Charmées* ou incitées à parler de quelqu'autre manière sans être menacées, elles diront qu'une force maléfique a enlevé par enchantement la plupart des hommes de Tragidore incluant leurs maris. L'industrie forestière de la ville est anéantie et ces femmes sont à bout d'argent et de nourriture. Elles ont décidé d'amener leurs enfants à Hanuman pour débuter de nouvelles vies.

Si les personnages offrent une escorte aux réfugiées jusqu'à Hanuman, les femmes accepteront avec joie cette proposition et donneront le wagon et les chevaux aux PJs comme expression de leur gratitude lorsqu'elles seront rendues en ville.

Les trois femmes et leurs cinq enfants sont de niveau 0, de CA 10, avec 1d4 de points de vie chacun. La conductrice a un fouet (Dégâts 1d2) mais, hormis cela, elles sont désarmées.

Rencontre #4: Les rejetés

> Au sommet d'une légère côte à une certaine distance devant, vous voyez quatre formes marchant côte à côte. Les hommes, si c'est ce qu'ils sont, vous voient à peu près au même moment que vous les voyez et la première chose que vous constatez c'est qu'ils se séparent et courent se cacher parmi les arbres et les broussailles.

Si les PJs continuent leur chemin sans essayer de trouver les autres voyageurs, ces hommes ne seront ni vus ni entendus à nouveau. Mais si les personnages les recherchent, ils en découvriront deux rapidement, et les autres se rendront visibles aussitôt qu'il deviendra apparent que les PJs ne leur veulent pas de mal.

Chaque homme est un combattant de 1er niveau vêtu de cuir et portant une épée longue et un bouclier. Ils sont faibles et apeurés, désireux d'éviter les ennuis (raison pour laquelle ils se cachaient). L'un d'eux, visiblement leur porte-parole, suppliera les PJs de leur donner de l'eau. Si sa soif est étanchée, il consentira à répondre à vos questions.

Ces hommes ont pris le chemin de Tragidore à partir des terres au sud après avoir entendu que la ville avait besoin d'aide. Lorsqu'ils sont arrivés, ils ont été accueillis par un groupe de femmes qui leur ont dit poliment, mais fermement qu'ils n'étaient pas assez forts ou suffisamment habiles pour régler le problème et que pour leur bien il serait préférable qu'ils quittent la région immédiatement. Le ton des femmes et l'atmosphère de mauvais présage de la ville ont été suffisants pour leur donner la frousse et ils ont fait ce qu'on leur a dit.

Les femmes ne leur ont pratiquement pas donné d'information, mais ils ont réussi à entendre quelques bribes de conversation. Le problème semble être lié à des enlèvements perpétrés par une bande de criminels opérant du fin fond de la forêt au nord de Tragidore. Les femmes qui demeurent en ville font de leur mieux pour protéger ceux qui restent mais ce dont elles ont besoin c'est d'un groupe d'aventuriers braves et expérimentés qui peuvent s'avancer dans les bois et vaincrent les leaders de cette force maléfique.

> "J'sais pas si c'est vous autres qu'y recherchent" conclut l'homme. "C'ville-là c't un lieu sinistre, j'vous dis. Y dois y'avoir une meilleure manière de gagner vot'vie."

Rencontre #5: Les ruffians

Cet incident surviendra lorsque les PJs atteindront un point situé à environ 1,5 km de Tragidore. Trois voleurs se cachent dans les frondaisons le long de la route, prêts à prendre en embuscade les femmes qui quittent Tragidore. Ils sont lâches et n'importuneront pas un groupe d'aventuriers, mais il est possible que les PJs les remarquent. Si un personnage fouille activement ou examine le secteur immédiatement adjacent à la route ou si un personnage en tête du peloton de marche jette avec succès un dé de détection de portes secrètes, les voleurs seront découverts. Si cela arrive, lisez le passage suivant aux joueurs.

> "Bienvenue" dit un homme d'allure indistincte alors que ses deux compagnons se lèvent et sortent des bosquets. "Nous ne voulions pas vous apeurer, mais nous ne savions pas si vous nous vouliez du mal donc nous sommes restés cachés." Chacun des hommes porte une armure de cuir et une épée courte.

Les voleurs essaieront de se faire passer pour des combattants qui viennent juste de traverser Tragidore et ont décidé de continuer leur chemin. Ils diront (en mentant) qu'un monstre géant venu des marais a entraîné les hommes en dehors de la ville et ils essaieront de convaincre les

personnages de ne pas poursuivre leur chemin vers la communauté.

Si les personnages percent la ruse des voleurs, les trois roublards confesseront la vérité sur leur vraie nature. Ils ne veulent pas provoquer un combat, puisqu'ils réalisent qu'ils sont surclassés. Ils attaqueront si les personnages tentent de les appréhender pour les amener en ville pour y faire face à des accusations de vol, et fuiront dans les bois vers le nord à la première opportunité.

Voleurs (3, 3e niveau): CA 6 (armure de cuir & bonus de Dextérité); vd 12; DV 3; pv 18, 15, 14; AT# 1; dg 1d6 (épée courte); Al NM; AS attaque sournoise pour dégâts double; TAC0 19.

Si un des personnages entreprend une fouille soigneuse des buissons le long du chemin, il va trouver un petit coffre en bois qui contient le butin que les voleurs ont arraché à leurs victimes jusqu'à maintenant: 250 po en pièces de cuivre et d'argent, un anneau d'argent avec rubis d'une valeur de 50 po, un bandeau en jade d'une valeur de 30 po, une collier en diamant de 200 po et une poche contenant assez de viande séchée pour 15 repas (les PJs pourraient utiliser les pièces de monnaie pour acheter des provisions à Tragidore, et même utiliser les autres objets précieux comme monnaie d'échange, mais personne dans la ville ne sera intéressé à acheter les bijoux pour eux-mêmes.)

Entrée Triomphale

Peu importe la direction qu'ils prennent durant leur approche de Tragidore, les PJs verront la même chose:



Aux limites de la ville il y une modeste zone résidentielle sans particularité sauf pour son état d'inactivité. Très peu de gens se promènent; vous ne voyez que des femmes, des enfants et des vieillards. Même les jeunes semblent être d'une humeur triste et soumise et personne ne vous parlera, bien que tous vous regardent de loin.

Si les personnages essaient de converser avec n'importe lequel de ces gens, la meilleure réponse qu'ils obtiendront ressemblera à "Ne nous importunez pas!" ou "Passez votre chemin, nous ne pouvons vous aider en rien." Les PJs vont éventuellement parvenir au centre de la ville où la plupart des boutiques et des bureaux sont situé:

La première chose que vous remarquez en ce qui concerne le district des affaires c'est que les affaires n'y sont pas florissantes. Plusieurs des boutiques sont fermées et certaines ont même leurs fenêtres condamnées comme si elles avaient été abandonnées. Il n'y a pas d'enfants ici, seulement des femmes de tout âge et quelques hommes qui sont soit très frêles, obèses ou âgés.

Le niveau d'activité n'est pas beaucoup plus élevé dans le quartier des affaires qu'il ne l'était en périphérie de la ville mais du moins, les gens sont mieux disposés à communiquer ici. Toutefois, leurs réactions sont difficilement prévisibles.

Beaucoup de ces personnes sont heureuses de vous voir, allant jusqu'à se ruer vers vous et vous serrer contre eux en disant "Vous êtes venu pour nous sauver, n'est-ce pas? Dépêchez-vous

L'Intrigue se Corse

Cette aventure commence véritablement à Tragidore. Une fois les PJs arrivés en ville, vous pouvez utiliser votre imagination, votre aisance avec les mots et vos talents d'acteur pour leur donner une image détaillée et réaliste de l'atmosphère de cet endroit. Vous jouez une communauté toute entière par la manière dont vous décrivez ce que les PJs voient et de la manière dont vous brossez le portrait des habitants qu'ils rencontrent et auxquels ils parlent. Les personnages ne combattront pas pendant leur séjour en ville (du moins ils ne sont pas supposés combattre ces gens), mais cela n'implique pas que leur court séjour à Tragidore ne sera pas intéressant et excitant.

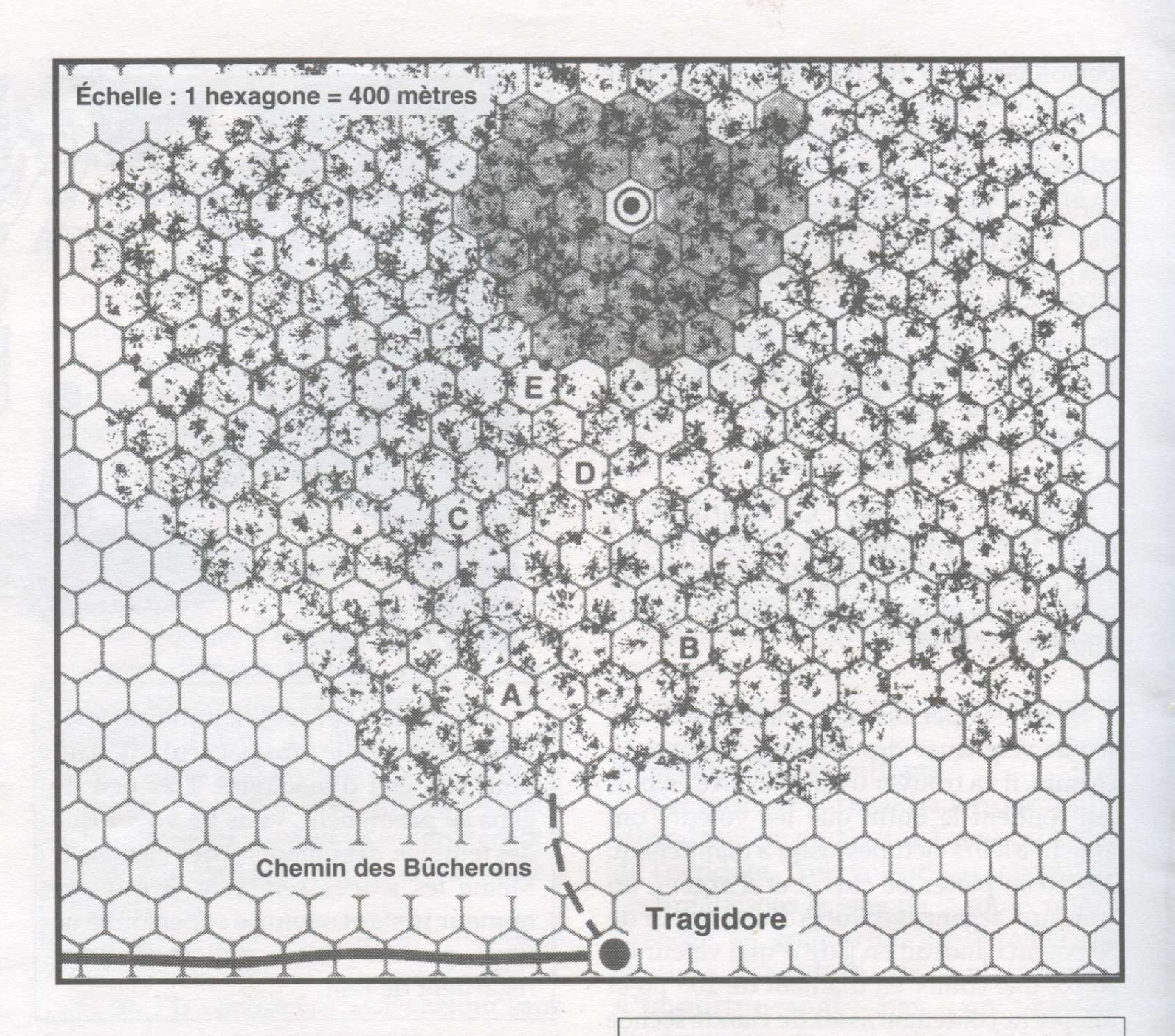
La section "Les Gens parleront" concerne les rumeurs : une merveilleuse manière de fournir des indices aux PJs, de mettre des obstacles dans leurs jambes ou un peu des deux. Si les personnages parlent à plusieurs personnes différentes ils réaliseront probablement que tout n'est pas véridique dans ce qu'on leur a dit, mais ils devront tout de même séparer la réalité de la fiction. La liste des rumeurs est une section à partir de laquelle vous pouvez facilement modeler l'aventure à votre goût. Arrangez-la de telle manière que tout ce que les personnages entendent est vrai mais qu'ils ont tout de même de la difficulté à mettre les pièces ensemble de façon cohérente. Jetez-y quelques faussetés, des pièces d'un puzzle qui n'existe même pas, et prenez plaisir à écouter les conclusions auxquelles ils en viendront. ("Gardez un oeil sur une femme superbe tenant une pelle et montant un dragon vert!").

d'aller à l'auberge et demandez Marthe." D'autres sont également gentils avec vous, vous disant des choses comme "Merci d'être venus, mais ne risquez pas votre vie pour nous. Des âmes plus adroites que les vôtres ont essayé et ont échoué. Nous devons accepter le fait que Tragidore est condamnée!"

Le *Corbeau qui Croasse* est un bâtiment imposant : impossible à ignorer parce qu'il est visiblement le centre du peu d'activité qu'on trouve ici. Alors que les PJs s'approchent de l'auberge, ils voient surgir de la porte principale quatre hommes d'air robuste et de type aventurier, visiblement en colère, embarquer sur leurs chevaux et se diriger vers le sud après avoir lancé des regards peu amènes en direction des personnages. L'auberge, qui a déjà été un lieu populaire pour le dîner ressemble maintenant davantage à une forteresse qu'à n'importe quoi d'autre. Des gardes patrouillent le périmètre et deux autres sont postés sur le toit. Toutes les sentinelles sont bien sûr des femmes. Les fenêtres de l'établissement sont verrouillées et condamnées. Lorsque les personnages arrivent à la première marche du porche d'entrée, une des gardes s'approche d'eux et leur demande pourquoi ils sont venus. Les PJs doivent répondre franchement et utiliser le nom de Marthe s'ils veulent être admis à l'intérieur.

La pièce commune de l'auberge est pauvrement éclairée par des chandelles. Le seul ameublement de la pièce est une longue table, à laquelle est assise une femme seule, et une table plus petite et circulaire en avant de l'autre. Huit gardes sont disposés sur le pourtour de la pièce, prêts à foncer en avant si des problèmes surviennent. Vous êtes invités à vous asseoir autour de la table circulaire sur laquelle est installé un globe qui ressemble à une boule de cristal. L'objet brille d'une douce lumière gris pâle. Votre escorte demande à chacun de poser une main sur ce globe.

Le globe est une *Orbe d'Alignement* particulière qui émet une lueur claire si elle est touchée par des personnages bons et s'assombrit lorsque touchée par une personne mauvaise. Pour que les PJs soient acceptés pour la mission, l'alignement prédominant du groupe doit être bon, c'est-à-dire que l'*Orbe* doit devenir plus claire lorsqu'ils la touchent tous ensemble. En présumant que c'est le cas...



La femme à la table se lève et dit "Bienvenue à Tragidore. Vous êtes le premier groupe à passer le test depuis plusieurs jours et nous espérons que vous allez être capable de nous aider. Je m'appelle Marthe.

"Il y a maintenant plusieurs semaines que les hommes de notre ville ont commencé à disparaître, un par un ou en petits groupes lorsqu'ils s'aventurent dans la forêt au nord. Au début nous pensions être victimes d'une bande de loups ou d'autres créatures sauvages, mais nous réalisons maintenant qu'il ne s'agit pas de l'oeuvre de simples animaux. Plusieurs parmi nous, les femmes, sommes fortes et aptes mais nous n'osons pas quitter Tragidore pour enquêter, car nous laisserions les autres habitants de la ville en situation de vulnérabilité. Nous avons donc décidé de demander l'aide d'aventuriers braves et fiables comme vous l'êtes.

"Allez dans les bois, trouvez qui ou quoi a enlevé nos hommes et situez les victimes si elles sont toujours vivantes. Ramenez-nous les personnes et les informations que vous pourrez trouver et nous vous donnerons une belle récompense."

Marthe acceptera de se soumettre à une brève séance de questions-réponses si les PJs ont des choses à lui demander, mais il y a seulement certains faits qu'elle connaît ou qu'elle acceptera de révéler:

Son mari, le chef de la ville, a été l'une des premières victimes. Elle continue d'espérer qu'il n'est pas mort et remplit sa tâche jusqu'à son retour.

Quelques autres groupes se sont portés volontaires pour cette mission, mais aucune nouvelle n'a été entendue de leur part jusqu'à maintenant.

Les activités forestières ont lieu depuis assez longtemps autour de Tragidore, mais la forêt est très grande et très dense et la grande majorité de celle-ci est toujours considérée comme une région sauvage

inconnue (ce qui signifie qu'il n'y pas de carte du secteur).

Le test qu'ont subi les PJs cherchait à évaluer la qualité de leurs valeurs morales. S'ils n'avaient pas pu démontrer qu'ils étaient de nature suffisamment honorable on leur aurait demandé de quitter la ville immédiatement.

Pour rendre la cueillette d'information plus facile pour les PJs, vous pouvez inclure ici n'importe laquelle des affirmations véridiques parmi la liste de rumeurs mentionnée plus bas.

Les Gens Parleront...

Les habitants de la ville dans le district commercial parleront aux PJs si on les approchent. Certaines des rumeurs qu'ils répandent sont vraies, mais d'autres "faits" pourront induire les personnages en erreur s'ils sont pris au sérieux. Pour obtenir des rumeurs sélectionnées au hasard, jetez un d10 et consultez la liste plus bas; sinon, choisissez quelles bribes d'information vous voulez révéler aux personnages. Les affirmations précédées d'un (F) sont fausses.

1. Dans la plupart des cas, il n'y avait aucun signe de lutte dans le secteur où la victime avait été vue pour la dernière fois.

2. (F) Un gigantesque dragon vert avec une préférence pour les mâles a perdu sa contenance et a commencé à dévorer les hommes.

3. (F) Les hommes ont perdu tout intérêt pour leur existence et leurs femmes et ont décidé de s'en aller.

4. Les hommes qui sont encore en ville sont laids, trop vieux ou trop jeunes pour être capable de fournir une journée complète de dur labeur.(Ceci est en grande partie vrai; il reste quelques hommes de belle prestance et de forte carrure, mais ils sont dans un lieu secret sous bonne garde.)

5. Un vieil homme dont la vue est médiocre affirme qu'il a vu un de ses amis être enlevé par une femme très belle.

6. (F) Un homme dépenaillé et qui ne semble pas sain d'esprit prétend qu'il a été capturé par des farfadets et qu'il s'est échappé en réussissant à les duper.

7. Le cimetière local a été cambriolé un peu avant que les hommes commencent à disparaître.

8. (F) Il y a une sirène qui se cache dans le haut des arbres et qui mène les hommes à leur perte.

9. Aucune femme n'a été témoin de la disparition d'un homme.

10. (F) Une bande de vampires a élu domicile dans la forêt et ces monstres ne seront satisfaits qu'au moment où tous les gens de Tragidore auront été exterminés ou mis en fuite.

Les personnages peuvent rester un certain temps à Tragidore (pour recueillir de l'information ou se procurer des vivres, etc.), mais ne devraient pas flâner plus d'une journée. S'ils sont encore en ville 24 heures après leur arrivée, un émissaire de Marthe viendra leur parler. La femme leur expliquera très poliment qu'il est parfaitement acceptable qu'ils aient décidé de changer d'avis : plusieurs aventuriers ont hésité avant d'entreprendre cette mission. S'ils ne se dirigent pas au nord, vers la forêt, dans les six heures qui suivent, les dirigeants de la ville présumeront qu'ils ne sont plus intéressés et retireront leur offre de récompense.

Dans la forêt

La route qui mène hors de Tragidore au nord traverse une prairie sur environ 1,5 km avant d'entrer dans la forêt. La voie est suffisamment large pour permettre le passage de front de deux wagons. La forêt devient de plus en plus dense à mesure que les PJs s'y enfoncent, mais même sa bordure sud n'a pas été entièrement privée de sa couverture d'arbres par l'industrie de coupe. Les bûcherons de Tragidore ont été soucieux de préserver l'environnement et ont même planté de jeunes pousses qui grandiront éventuellement pour remplacer les arbres qu'ils ont enlevés.

Environ à 3 kms au nord de la lisière de la forêt, le chemin s'arrête brusquement. Cet endroit marque le site le plus au nord où les bûcherons ont coupé des arbres. Les PJs seront livrés à eux-mêmes à partir de là. Ils devront se frayer un chemin à travers un dense couvert de broussailles et des arbres de taille moyenne à grande disposés de 5 à 7m de distance les uns des autres.

Deux types d'incidents peuvent survenir alors que les PJs avancent dans la forêt: des événements spécifiques ou des rencontres aléatoires. Les événements spécifiques (décrits dans la prochaine section de texte) sont situés par des lettres sur la carte et surviendront si les PJs traversent ce secteur. Pour savoir si une rencontre aléatoire aura lieu, jetez 2d6 à la fin de chaque heure que le groupe passe dans les régions sauvages en dehors de Tragidore. Si un des résultats est 1, le résultat de l'autre dé correspond à la rencontre numérotée comme telle dans la liste située plus bas.

Rencontres Aléatoires

1) Centaure : CA 5; vd 18; DV 4; pv 21; AT# 3; dg 1d6/1d6 (sabots) et 1d6 (lance); Al CB; TAC0 17.

Le centaure n'attaquera pas, mais se défendra si nécessaire. S'il est questionné par le groupe, il expliquera qu'il quitte la forêt parce que des choses maléfiques ont commencé à se produire récemment. Il conseillera fortement aux PJs de ne pas se rendre dans la région la plus dense de la forêt, à la lisière nord de celle-ci. Le centaure ne sera rencontré qu'une seule fois et ne sera pas trouvé dans la région dense de la forêt.

2) Ours-hiboux (4) : CA 5; vd 12; DV 5 + 2; pv 40, 36, 29, 28; AT# 3; dg 1d6/1d6 (griffes) et 2d6 (bec); Al N; AS: prise de l'ours sur un jet de 18 ou plus lors d'une attaque de griffe, dégâts dûs à la constriction pour 2d8 points par round suivant; TAC0 15.

3) Porc-épics géants (2) : CA 5; vd 6; DV 6; pv 42, 35; AT# 1; dg 2-8 (morsure); Al N; AS: lance 1d8 épines à une distance allant jusqu'à 10m pour 1d4 de dégâts chacune; TAC0 15.

4) Sangliers sauvages (1 mâle et cinq marcassins) : CA 7; vd 15; DV 3; pv 23 (mâle), 19, 17, 16, 14, 12; AT# 1; dg 3d4 (mâle), 2d4 (marcassins); Al N; AS: le mâle combat pour 1d4 + 1 rounds lorsqu'il tombe à un niveau situé entre 0 et -6 pv; TAC0 17.

5) Manticores (2) : CA 4; vd 12, en vol 18; DV 6 + 3; pv 34, 29; AT# 3; dg 1d3/1d3/1d8; Al LM; AS: dards de la queue (quantité de 1d6 à chaque attaque) avec une portée de 6m pour 1d6 de dégâts chacun, 4 attaques au maximum; TAC0 13.

6) Worgs(loups géants) (6) : CA 6; vd 18; DV 4 + 4; pv 28, 24, 22, 20, 17, 15; AT# 1; dg 2d4; Al N; TAC0 15.

Événements Spéciaux

A) Piège à hommes : CA 6; vd nul; DV 5; pv 26; AT# 3; dg spécial; Al nul; TAC0 ne s'applique pas.

Si les PJs s'aventurent dans l'aire A pendant le jour, ils sentiront le pollen dégagé par le piège à hommes. Ceux qui seront incapables de réussir un jet de sauvegarde contre le Poison seront attirés par la plante, et jusqu'à trois personnages (au maximum) se rendront jusqu'à la plante et monteront volontairement dans les feuilles-pièges à moins qu'ils ne soient empêchés de le faire.

Chaque personnage piégé souffrira de dégâts équivalents au chiffre de sa Classe d'Armure (en excluant les ajustements de bouclier et de Dextérité) pour chaque round d'emprisonnement. Si la plante est tuée, les feuilles-pièges s'ouvriront et ne feront aucun dégât additionnel.

B) Manticores (2) : CA 4; vd 12, en vol 18; DV 6 + 3; pv 40, 36; AT# 3; dg 1d3/1d3/1d8; Al LM; AS: dards de la queue (quantité de 1d6 à chaque attaque) avec une portée de 6m pour 1d6 de dégâts chacun, 4 attaques au maximum; TAC0 13.

Ces manticores (qui n'ont aucune relation avec celles de la rencontre aléatoire) se cachent près d'une petite clairière dans laquelle on peut trouver les restes de deux de leurs victimes. La clairière peut être vue à 16m de distance en plein jour de telle façon que les personnages peuvent décider de l'éviter s'ils jugent qu'il s'agit de la décision la plus sûre. De nuit, ils ne constateront l'existence de la clairière que lorsqu'ils s'engageront dedans. Peu importe à quel moment, s'ils entrent dans cette clairière, les manticores plongeront du sommet des arbres pour attaquer.

Si les monstres sont vaincus et que les PJs fouillent la clairière ils trouveront les corps de deux anciens aventuriers partiellement enterrés sous les feuilles mortes et les touffes de mousse. S'ils déplacent les corps ils trouveront un trésor: cinq poignards en argent dans une ceinture de cuir ajustée au torse (un de ceux-ci a une lame +2); une chaîne en or sertie d'un topaze (une valeur de 140 po); deux bourses contenant un total de 300 pa, 120 po et 60 pp et une bouteille en métal bouchée à l'éméri contenant un liquide pourpre et nauséabond qui est cependant une *Potion de Grand Soins.*

C) Sylvanien : CA 0; vd 12; DV 12; pv 94; AT# 2; dg 4d6/4d6; AS: animer les arbres; Al CB; TAC0 9.

Si les PJs entrent dans l'aire C, ils commenceront à entendre un son grave et continu, tel une respiration, dans le lointain. S'ils se dirigent vers le son, ils constateront qu'il semble venir des branches supérieures d'un chêne très trapu et très massif, qui n'est bien sûr pas un arbre. Tout rôdeur, druide ou elfe faisant partie du groupe réalisera qu'il s'agit d'un sylvanien et que le bruit (ressemblant au son du vent sifflant dans ses feuilles et ses branches) a une signification dans la langue natale du sylvanien.

Si quelqu'un interpelle le sylvanien dans une langue qu'il comprend, la créature

La Manière de Contrôler les Rencontres

Maintenant les PJs s'enfoncent dans la forêt pleine de dangers, mais des opportunités peuvent aussi se cacher derrière n'importe quel arbre, c'est le bon moment de discuter des rencontres, autant les planifiées que les aléatoires. Les rencontres aléatoires sont bénéfiques au jeu car elles ajoutent du plaisir (une chance de combattre et de mettre la main sur un butin!) et parce qu'elles contribuent au réalisme de l'aventure. Dans un monde peuplé de monstres fantastiques et d'aventuriers héroïques, il est quasiment impossible de se rendre d'un point A à un point B sans rencontrer quelqu'un, sauf si le point A et le point B sont très proches l'un de l'autre.

Un des avantages des rencontres aléatoires c'est que vous pouvez changer d'avis sur l'opportunité de les utiliser au moment où vous jetez le dé: ne soyez pas esclave d'un jet de dé. Le système fourni dans Tragidore est conçu pour qu'une rencontre survienne en moyenne toutes les six heures. Si tel est le cas dans les faits, tant mieux. Mais supposons que vous jetiez un 1 et un 6 à chaque fois que vous vérifiez s'il y aura une rencontre. Si vous suivez les réglements à la lettre, les PJs rencontreront une bande de loups à toutes les heures, à l'heure juste. La solution: ne suivez pas les réglements à la lettre. Ignorez le fait que vous avez déterminé une quatrième rencontre consécutive avec des loups et remplacez les loups par un autre type de monstres ou laissez simplement tomber cette rencontre. Le même principe s'applique à l'autre cas extrême: s'il y a longtemps qu'aucune rencontre n'a eu lieu et que les dés ne sont pas dociles, montrez-leur qui est le maître. Allez-vous laisser deux malheureux cubes vous dicter ce que vous pouvez faire ou ne pas faire?

Les rencontres planifiées (dénommées "Événements Spéciaux" dans le texte de Tragidore) ne sont pas seulement bénéfiques au jeu, mais forment parfois une partie importante de l'intrigue. Le fait qu'elles soient planifiées plutôt qu' aléatoires laisse supposer qu'elles servent un but précis. Cette aventure contient deux types de rencontres planifiées: les menaces (le piège à hommes et les manticores) et les opportunités (le sylvanien, les nymphes et la lamie). Les menaces sont là pour tester les PJs, peut-être pour miner un peu leur progression avant qu'ils n'arrivent au moment où l'aventure atteindra son appogée. Les opportunités, qui peuvent aussi constituer des menaces si elles ne sont pas jouées convenablement, servent à procurer des informations ou d'autres types d'aide.

Dans Tragidore, les rencontres planifiées sont conçues pour survenir dans un secteur bien précis. Vous n'êtes toutefois pas forcés de suivre la carte et le texte à la lettre. Par exemple, si vous voulez que les PJs rencontrent la lamie et qu'ils ne s'approchent pas de l'aire E, ne laissez pas cela vous arrêter; vous pouvez déclencher cette rencontre à n'importe quel moment et à n'importe quel endroit de la forêt.

Les rencontres, aléatoires ou planifiées, sont amusantes. Elles ajoutent de la profondeur, de la tension et de l'intrigue à une aventure. Une longue marche à travers cette grande forêt serait bien ennuyante pour vos joueurs, et pour vous aussi, si rien n'arrivait le long du chemin. Mais même en considérant tout cela, aucune de ces rencontres n'est essentielle pour que l'aventure puisse suivre son cours.

Supposons que vous vouliez permettre aux PJs de se rendre au repaire de Zara sans devoir traverser toute la forêt. Très simple: considérons que peu de temps après être entrés dans la forêt, la première (et seule) rencontre des PJs se fait avec un troupeau de pégases. Si le chef est Charmé pour le convaincre d'aider les personnages (ou s'il est tout simplement dans des bonnes dispositions), il acceptera de transporter les PJs directement dans la clairière qui entoure le repaire de Zara, ou bien il les déposera à un endroit situé tout près et leur donnera des instructions pour faire le reste du chemin. Si les PJs sont prêts à affronter les elfes noirs (et, chose toute aussi importante, si les joueurs sont anxieux d'entrer dans le feu de l'action), il y a plusieurs manières par lesquelles les choses peuvent être accélérées suffisamment pour le permettre.

Une petite note en ce qui concerne "l'excès de bagage": si vous voulez éliminer certaines parties de cette aventure cela n'implique pas pour autant que vous ne pouviez pas utiliser les portions laissées de côté. Une des meilleures façons de personnaliser les aventures c'est de prélever une partie dans un scénario et de la greffer à un autre. Par exemple, si vous aimez les bandits vampires, mais ne voulez pas les utiliser dans Tragidore, vous pourriez faire de cette bande le noyau d'une toute nouvelle aventure. Une très petite partie seulement de l'information qui se trouve dans une aventure que vous achetez devrait se révéler inutilisable, même si vous ne vous en servez pas de la manière que le créateur avait initialement prévue.

parlera dans cette langue. Il dira que quelque chose de maléfique se trame dans le secteur très dense de la forêt au nord-est. Il a plusieurs fois vu une créature mi-femme mi-chèvre traverser cette région montée par un homme... et plusieurs fois il a vu la même créature revenir vers le sud par elle-même.

D) Nymphes (2) : CA 9, vd 12; DV 3; pv 18, 16; AT# nul; dg nul; AS et DS: (sorts comme un prêtre de 7e niveau en plus de pouvoirs magiques (voir plus bas); Al N (B); TAC0 17.

Sorts, Nymphe #1

1er niveau : *Amitié avec les Animaux, Soins des Blessures Légères* (X2).

2e niveau : *Charme Personnes ou Mammifères, Immobilisation des Personnes, Connaissance des Alignements*.

3e niveau : *Guérison de la Cécité* (X2).

4e niveau : *Détection des Mensonges*.

Sorts, Nymphe #2

1er niveau : *Soins des Blessures Légères, Détection de la Magie, Enchevêtrement*.

2e niveau : *Charme Personnes ou Mammifères, Détection des Pièges, Croc-en-jambe*.

3e niveau : *Dissipation de la Magie, Immobilisation des Animaux*.

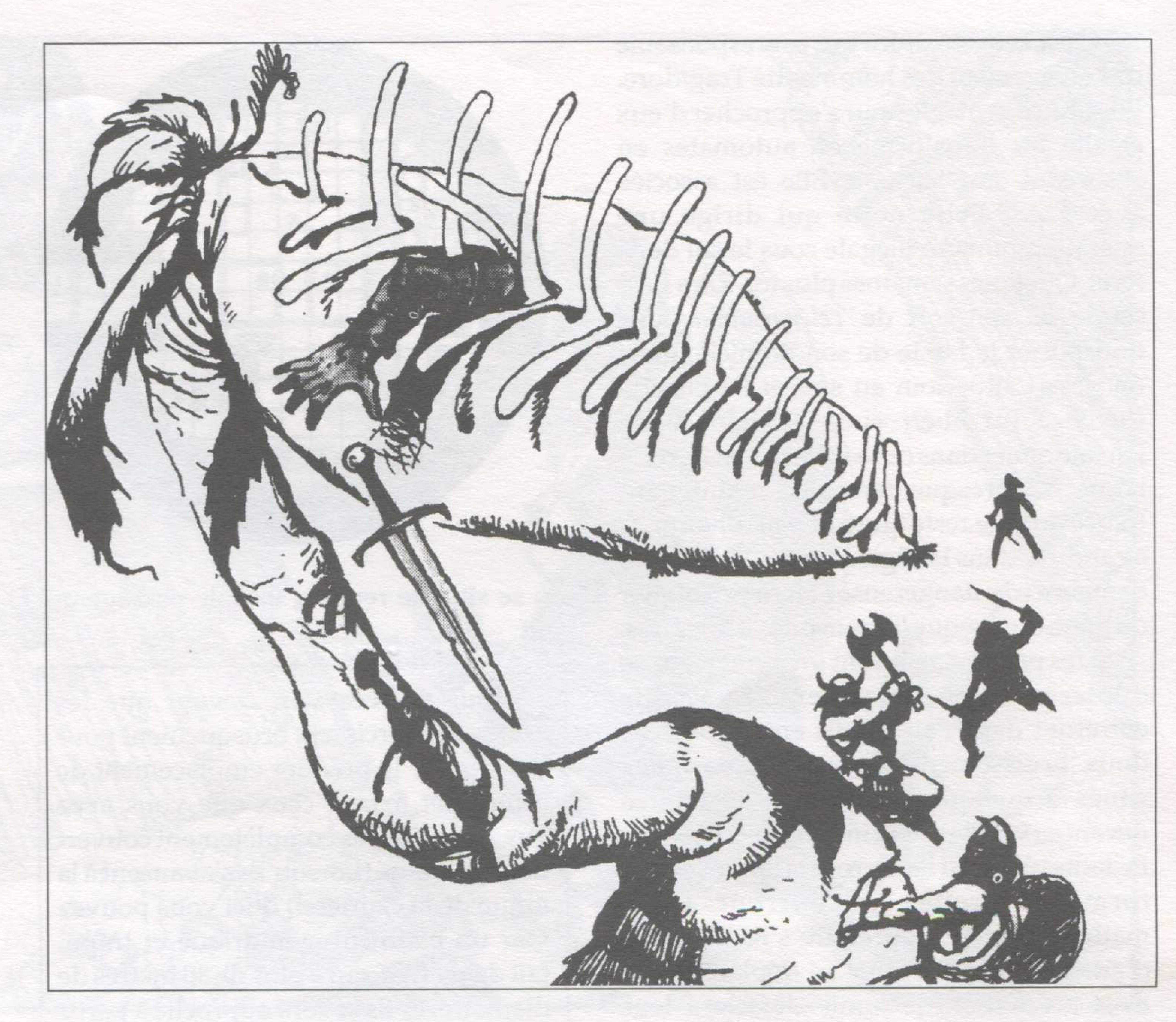
4e niveau : *Soins des Blessures Graves*.

Chaque nymphe peut ouvrir une *Porte Dimensionnelle* une fois par jour. Si un personnage regarde une nymphe sans sa permission, il devra faire un jet de sauvegarde contre la Magie pour ne pas être aveuglée. Ces créatures ne seront jamais vues sans vêtements en présence des personnages, les PJs n'ont donc pas à craindre une fin prématurée.

Lorsque les personnages entreront dans l'aire D, ils constateront que cette partie de la forêt est soigneusement entretenue. Des fleurs poussent à la base des arbres; des arbustes ont été cultivés pour former une petite clôture qui encercle une large clairière. Cette aire dégagée est dominée par un étang où flottent des lys d'eau. Si les PJs décident de s'approcher de la clairière, au moment où ils seront tout près, ils entendront une douce voix féminine les appeler de quelque part dans les arbres voisins.

"Que faites-vous ici?" demande la voix. "Ne bougez pas et fermez vos yeux afin que je puisse vous examinez de plus près."

Si quiconque parmi les PJs refuse de fermer ses yeux, l'indiscret sera frappé de cécité lorsqu'il verra la nymphe #1 quelques instants plus tard. Si chacun des personnages



concernés fait une sauvegarde contre la Magie pour se prémunir de cet effet ou si chacun fait comme la nymphe le demande, ils seront invités dans la clairière et seront en mesure de regarder les deux nymphes sans être affectés.

Les nymphes ne sont pas hostiles et ne songent qu'à se défendre (comme il devrait être évident à l'examen de la liste de leurs sorts). Si elles ne sont pas attaquées ni offensées, elles donneront des informations utiles aux PJs: depuis quelques semaines, elles ont parfois vu des hommes traverser cette partie de la forêt, mais jusqu'au moment où les PJs sont apparus elles n'avaient pas vu d'hommes depuis une assez longue période de temps.

Leur dernier visiteur, quelques jours plus tôt, fut une petite femme au teint foncé qui leur a dit qu'elle passait dans cette région pour se rendre à son domicile dans le secteur densément boisé au nord-ouest de l'endroit. "Et je sais qu'elle disait la vérité" d'ajouter la nymphe #2 qui a utilisé son sort de *Détection des Mensonges* pour déterminer si ce que disait cette femme était véridique. (Cette femme aux cheveux sombres est Zara, le personnage maléfique à l'origine des problèmes contenus dans ce scénario, que les PJs -s'ils survivent aux premières étapes de la mission-rencontreront probablement plus tard). Si les PJs disent la vérité sur les raisons de leur présence dans la forêt, et si d'autre part ils se comportent très bien avec les nymphes (au jugement du MD), les femmes s'offriront pour utiliser leurs sorts de *Soins* et toute autre magie utile pour préparer les PJs à leur incursion dans la forêt dense.

E) Lamie : CA 3; vd 24; DV 9; pv 52; AT# 1; dg 1d4 (dague); AS et DS invocation de sorts, absorption de la Sagesse; Al CM; TAC0 11.

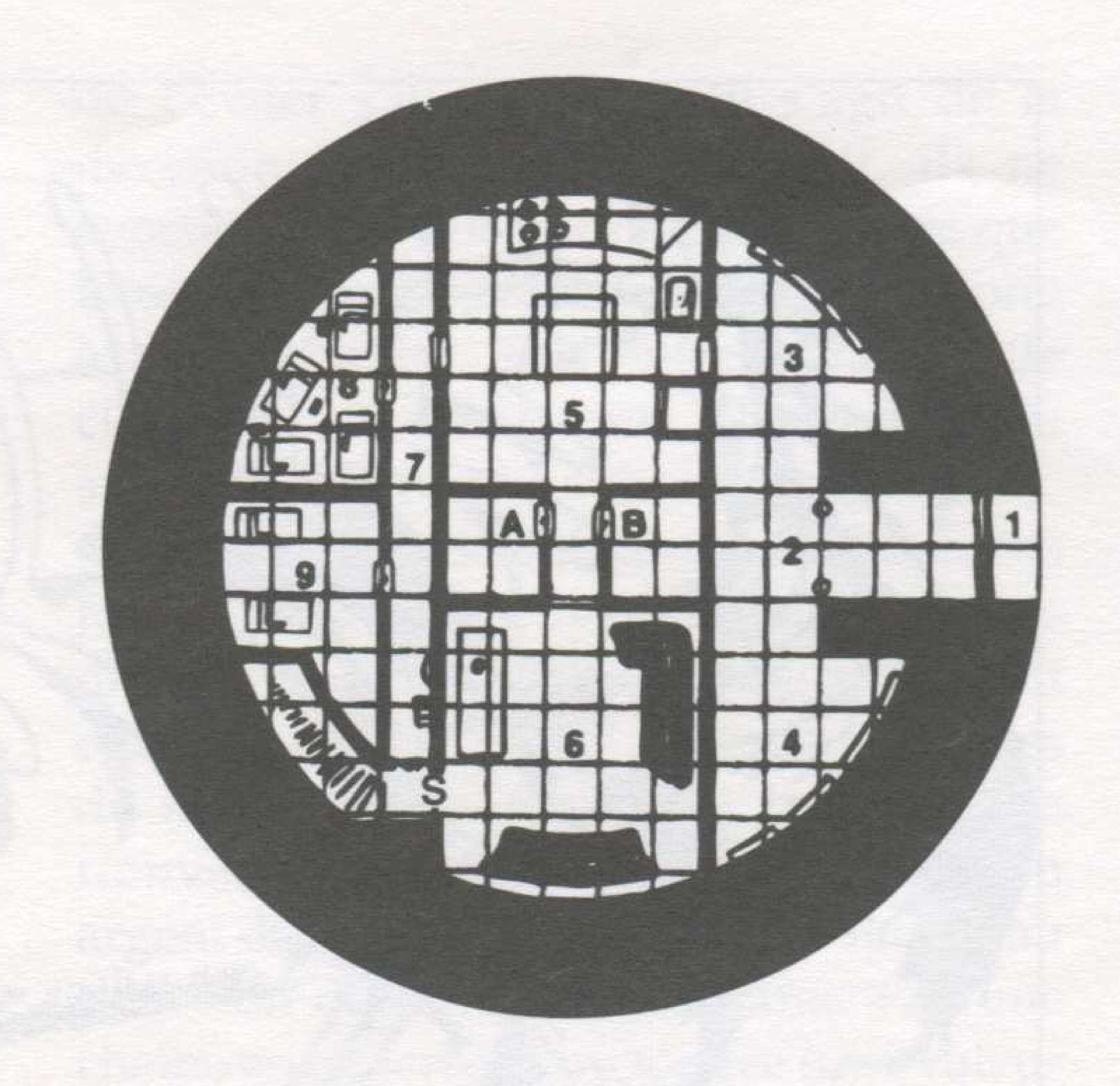
Plutôt que de se servir de son arme, la lamie utilisera ses habiletés de *Charme Personnes*, de *Suggestion* et d'*Illusion* pour envoûter ses victimes et les attirer vers elle. A chaque fois qu'elle touche une victime, elle absorbe un point de Sagesse jusqu'à ce que son Trait se retrouve sous le chiffre 3, ce qui en fait l'esclave de la lamie qui pourra alors lui faire faire tout ce qu'elle désire. Si la lamie est cernée, elle utilisera son habileté d'*Image Miroir* pour confondre ses adversaires et tentera des attaques physiques avec son arme dans une situation de péril pour sa vie.

C'est cette créature qui est responsable de l'enlèvement des hommes de Tragidore. Elle utilise sa magie pour s'approcher d'eux et elle les transforme en automates en absorbant leur Sagesse. Elle est associée avec Zara, l'elfe noire qui dirige une opération minière illégale sous le sol de la forêt. Quelques semaines plus tôt, Zara s'est servie de son sort de *Téléportation* pour transporter la lamie de son domicile dans un désert situé loin au sud et l'a ensuite forcée à lui obéir sous la menace de l'abandonner dans cette forêt. La tâche de la lamie est presque terminée maintenant (parce qu'il ne reste que fort peu d'hommes à capturer dans la région), mais la créature demeure très dangereuse et fera prisonnier ou tuera quiconque lui cause des difficultés.

Si les personnages font un effort pour se déplacer silencieusement lorsqu'ils entreront dans l'aire E, ils entendront un doux bruissement venant des bosquets situés à quelques douzaines de mètres devant eux. S'ils restent immobiles, quelques instants plus tard ils verront la lamie sous sa forme naturelle et pourront automatiquement la surprendre s'ils décident d'attaquer. Si les PJs ne se déplacent pas avec précaution, la lamie détectera leur présence à proximité et adoptera sa forme illusoire de "demoiselle en détresse" et se rendra alors visible au groupe. Si les personnages sont incapables de percer l'illusion ou réussissent à fuir cette rencontre, leur mission sera en sérieux péril. Si la lamie est capturée et menacée de mort, elle révélera aux PJs tout ce qu'elle sait, incluant l'emplacement précis du repaire de Zara dans la forêt dense.

La Cache de Zara

Il existe plusieurs manières pour les PJs de déterminer l'emplacement exact de ce bâtiment. Ils peuvent explorer la forêt au hasard jusqu'à ce qu'ils se butent à la structure. Ils peuvent obtenir une information précise de la part de la lamie. Un sort de *Langages des Animaux* utilisé sur un oiseau qui a survolé la région leur permettra d'obtenir la direction dans laquelle ils doivent aller. Si quelqu'un grimpe à un arbre ou utilise la magie pour se rendre au-dessus des arbres n'importe où à moins de deux hexagones de distance de l'endroit, il détectera la clairière dans laquelle le bâtiment est situé. Aussitôt que les personnages rentreront dans l'hexagone



où se situe le repaire, lisez le passage qui suit.

> Vous pouvez voir devant que les arbres s'éclaircissent brusquement pour donner sur le premier emplacement de cette forêt, parmi ceux que vous avez vus, qui n'est pas complètement couvert de végétation. (Lorsqu'ils s'avancent à la limite de la clairière:) d'ici vous pouvez voir un bâtiment cylindrique et trapu, fait de pierres, qui a plus de 30 mètres de diamètre. (S'ils se sont approché à partir de l'est ou lorsqu'ils en feront le tour de telle façon qu'ils puissent voir l'entrée:) Il y a une saillie dans le mur, droit devant vous et dans cette saillie vous pouvez voir une paire de massives portes en bois.

La structure est dépourvue de fenêtres et est constituée de blocs de pierre assujettis fermement pour former un mur de 5 mètres d'épaisseur. Il est possible de pénétrer dans le repaire à travers le mur (en utilisant le sort de *Transmutation de la Pierre en Boue* par exemple), mais la manière logique de procéder est de se servir des portes.

Rez-de-chaussée

1. Entrée. Les portes sont faites d'épaisses planches de chêne renforcées de bandes de fer. Chaque porte comporte une serrure et si un Voleur réussit à les forcer, les portes pourront être ouvertes sans alerter les occupants du bâtiment. Trois personnages ayant une Force combinée d'au moins 45 peuvent défoncer une des portes mais le bruit attirera la femme elfe noir de la pièce no 5 (voir plus bas). Plusieurs moyens magiques peuvent aussi être utilisés pour passer les portes; c'est au MD de juger du succès et des conséquences de ces diverses actions.

Aucune des pièces et sections intérieures du repaire n'est éclairée à moins que ce soit spécifié ou sauf si la pièce renferme des créatures (des personnes ou des monstres) qui ont besoin de la lumière pour voir ce qu'ils font. (Les elfes noirs et les autres créatures ayant l'Infravision peuvent très bien se débrouiller dans l'obscurité la plus totale.) S'il y a de la lumière, elle sera très tamisée ou très réduite; en d'autres mots, si les PJs veulent être en mesure de voir correctement, ils devront fournir leur propre source de lumière la plupart du temps.

2. Gardes. Peu de temps après que les PJs aient passé les portes ils trouveront de la résistance. Sauf s'ils font leur entrée de nuit et sauf s'ils se déplacent silencieusement dans le corridor qui suit les portes (en utilisant la magie ou en se déplaçant avec *énormément* de précaution), leur présence sera détectée par les deux elfes de garde près des colonnes dans la zone 2. Les gardes se dissimuleront et essaieront de surprendre le groupe dès qu'ils s'approcheront des colonnes.

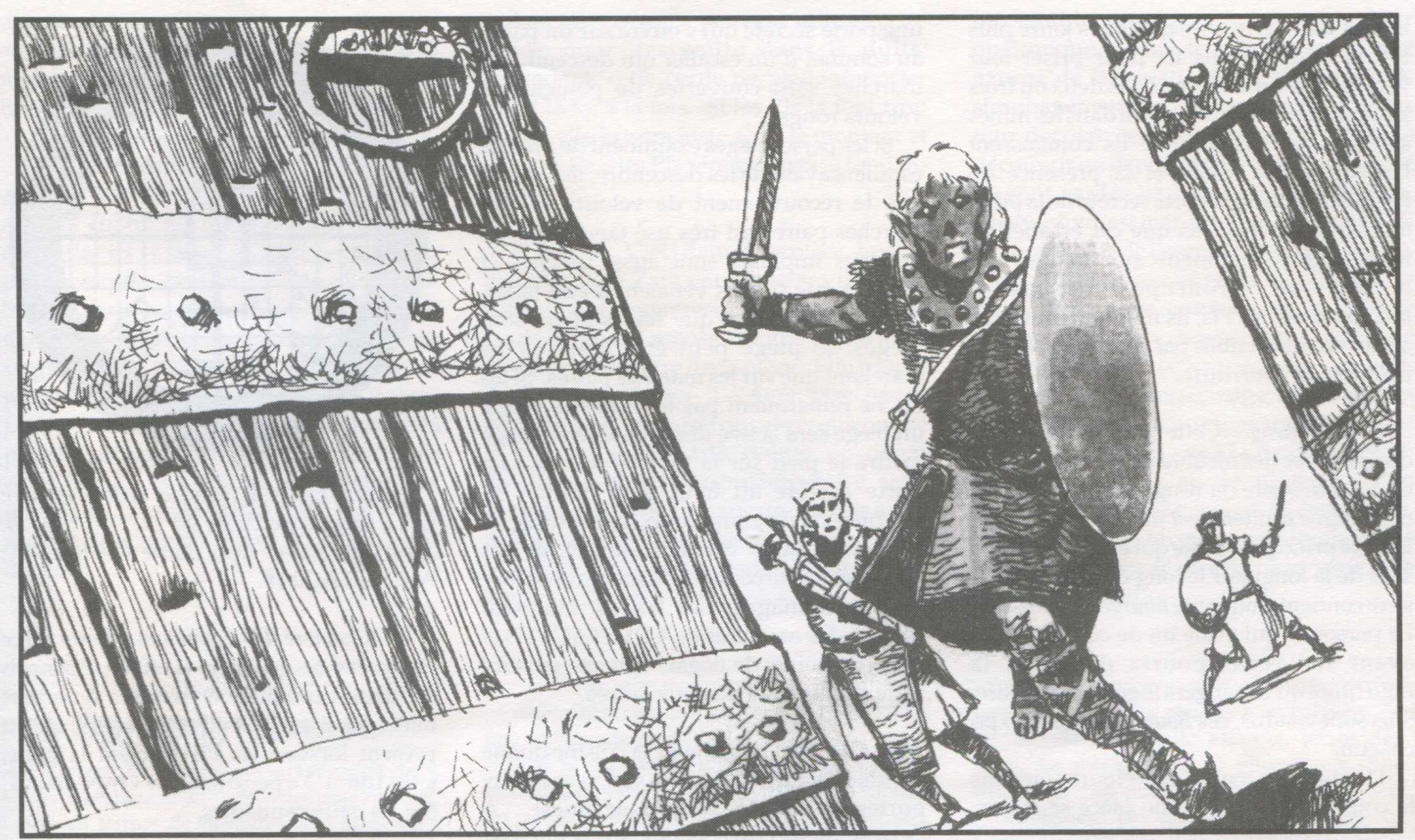
Gardes elfes noirs (combattants mâles niveau 3, 2) : CA -1 (maille +1, bouclier, bonus de Dextérité); vd 12; DV 3; pv 24, 22; AT# 1; dg 1d6+1 *(épée courte +1)*; RM 56%; Al CM; TAC0 17.

Sorts (innés): *Lumières Dansantes, Lueur Féérique, Ténèbres.*

Les elfes noirs peuvent faire un *Mouvement Silencieux*, ne sont surpris qu'une fois sur huit, possèdent l'infravision (portée de 12) et ont un bonus de +2 sur tous leurs jets de sauvegarde contre tout type de magie (en plus de leur résistance innée à la magie).

Si les PJs font beaucoup de bruit en passant les portes, la femme elfe noire combattante de la cuisine (pièce no 5) entendra le grabuge et viendra se joindre au combat après 2 rounds. Les deux gardes mâles sont confiants et n'appelleront pas à l'aide, se considérant très capables de s'occuper eux-mêmes des intrus.

3. Alcôve. Cette petite pièce située au nord du foyer de l'entrée ne contient rien de particulier hormis une tapisserie de 7 mètres de long accrochée au mur recourbé donnant sur l'extérieur. La scène qui y est représentée évoque la victoire facile d'une petite troupe



d'elfes noirs sur un large groupe de combattants humains. Une porte dans le mur sud-est s'ouvre vers l'ouest.

4. Alcôve. Similaire à la pièce 3, cette petite chambre comporte 4 tapisseries accrochées au mur incurvé. De la gauche vers la droite, elles illustrent une série d'événements dans la vie d'une femme elfe noir. Dans une premier temps on voit une enfant entourée d'elfes noirs nobles. Ensuite la fille, maintenant représentée sous l'apparence d'une jeune femme, travaille comme apprentie avec une magicienne elfe noir. Dans la troisième scène la femme utilise sa magie contre son ancienne maîtresse. La quatrième tapisserie la montre assise sur une estrade entourée d'hommes esclaves, la plupart étant des humains. Un des esclaves tient un large rocher qu'elle inspecte d'où émane le reflet de l'or qui illumine son visage.

5. Cuisine. Si les PJs n'ont pas fait de grabuge en ouvrant les doubles portes (section 1) et s'ils s'arrêtent devant la porte pour écouter, ils entendront le bruit d'une dispute provenant de cette pièce. S'ils ouvrent la porte, ils interrompront la "discussion", entre une femme elfe noir et trois orques (les cuisiniers), sur ce qui doit être servi au prochain repas. Chacun de ces quatre individus oubliera la dispute pour s'avancer vers le groupe. La pièce est légèrement éclairée par quatre lanternes placées sur des tables et des tablettes.

Femme elfe noir, combattante 3e niveau : CA 4 (cotte de maille +1); vd 15; DV 3; pv 24; AT# 1; dg 1d6+2 *(épée courte +2)*; RM 56%; Al CM; TAC0 16.

Sorts magiques (innés): *Lumières Dansantes, Lueur Féérique, Ténèbres, Clairvoyance, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie.*

Les elfes noirs peuvent faire un *Mouvement Silencieux*, ne sont surpris qu'une fois sur huit, possèdent l'infravision (portée de 12) et ont un bonus de +2 sur tous leurs jets de sauvegarde contre tout type de magie (en plus de leur résistance innée à la magie).

Orques (3) : CA 9 (tabliers de cuir); vd 12; DV 1; pv 7, 6, 5; AT# 1; dg 1d3 (morsure) ou 1d6 (coupe-viande; traiter comme une hachette); Al LM; TAC0 19.

Les orques s'approcheront pour attaquer avec leurs coupes-viande si c'est possible. S'ils sont cernés ou s'il ne leur reste qu'un ou deux points de vie, ils jetteront leurs couteaux et ils fonceront en avant avec furie (+1 sur le toucher avec leurs attaques de morsure) jusqu'à ce qu'ils soient tués ou que les personnages se soient retirés de la pièce. Les orques ne poursuivront pas les PJs mais l'elfe noire le fera.

Si la femme elfe noir a déjà été affrontée dans la section 2, les seuls occupants de la cuisine seront les orques et, en l'absence de leur maîtresse, ils hésiteront à combattre. S'ils ont le temps de le faire, ils déverrouilleront la porte du garde-manger (chambre A) et se barricaderont à l'intérieur.

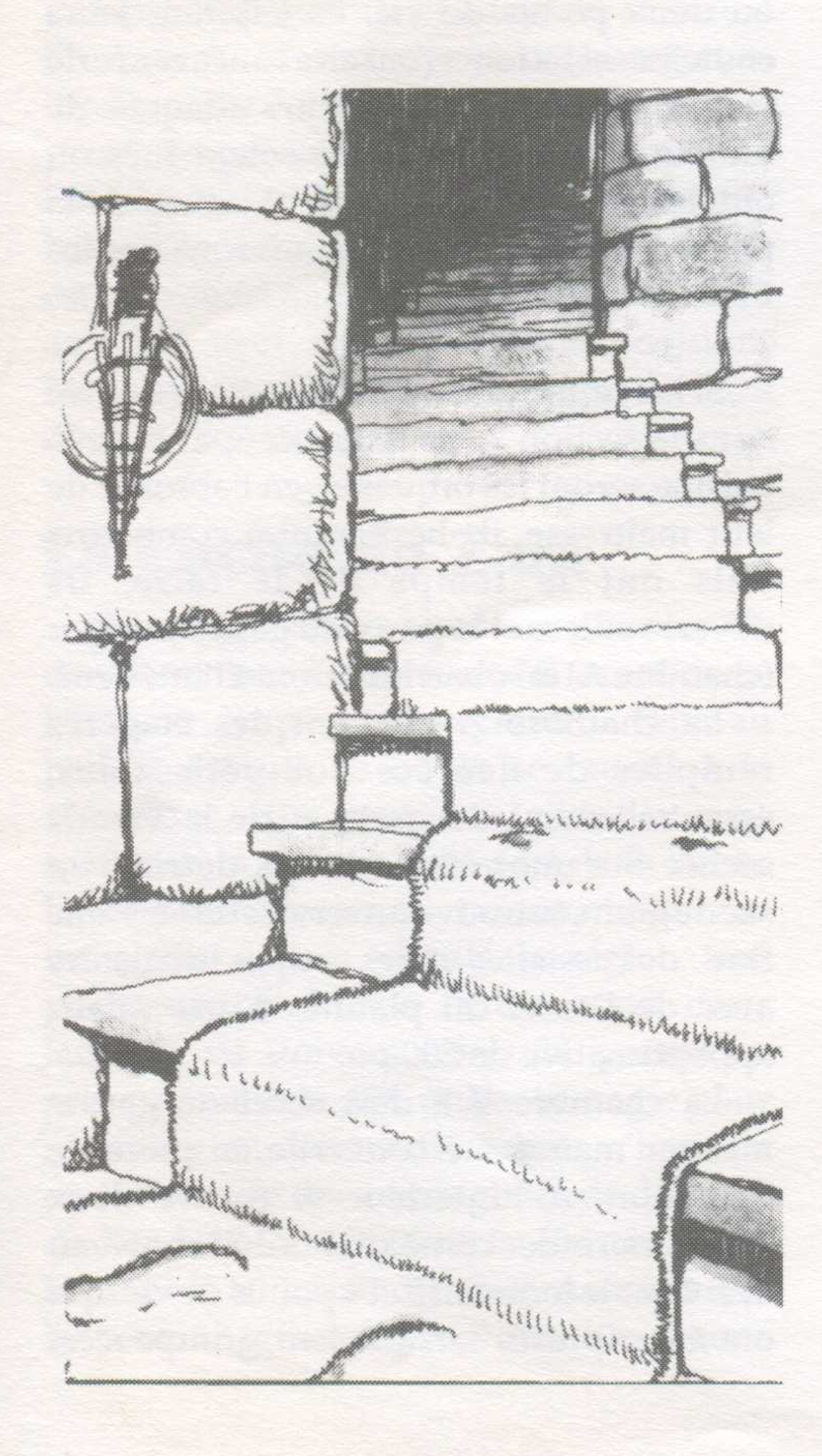
La chambre A contient des étagères remplies de denrées non-périssables, essentiellement du grain et de la viande séchée. Sur une tablette du bas, derrière un sac de grain, se trouve un service de vaisselle fine : des assiettes et des coupes incrustées avec de l'or et du platine, d'une valeur approximative de 500 po.

La chambre B a déjà servi de garde-manger mais a été convertie en pièce de détention. A l'intérieur se trouve deux aventuriers (des combattants du 1er niveau ayant sur le moment 5 et 4 points de vie) qui ont été capturés lorsque leur groupe s'est

infiltré dans le repaire quelques jours plus tôt. Ils sont retenus ici pour briser leur volonté et les affaiblir et, dans deux ou trois jours, ils seront mis au travail dans les mines situées sous le bâtiment. Ils connaissent l'existence des mines et la présence de l'escalier derrière la porte secrète de la pièce 6, mais ne savent pas que cet escalier ne mène pas directement aux mines. Les hommes ne seront pas disposés à accompagner les PJs; ils n'ont ni armure ni armes et sont affaiblis par des blessures et le manque de nourriture.

6. Salle à manger. Cette pièce est richement décorée avec des meubles et des accessoires de couleur noire ou rouge sombre. Le seul objet digne d'intérêt est une petite jarre sur la table principale (celle qui est placée sur le sens de la longueur le long du mur est). La jarre contient cinquante *Bourgeons Gustatifs*. La personne qui avale un de ces *Bourgeons* avant son repas pourra donner à la nourriture qu'il mangera le goût qu'il désire. S'ils sont vendus, ces *Bourgeons* valent 5 po chacun.

Derrière une tenture de velours noir dans le coin sud-ouest de cette pièce se trouve



une porte secrète qui s'ouvre sur un palier au sommet d'un escalier qui descend. Les marches sont couvertes de peluche de velours rouge.

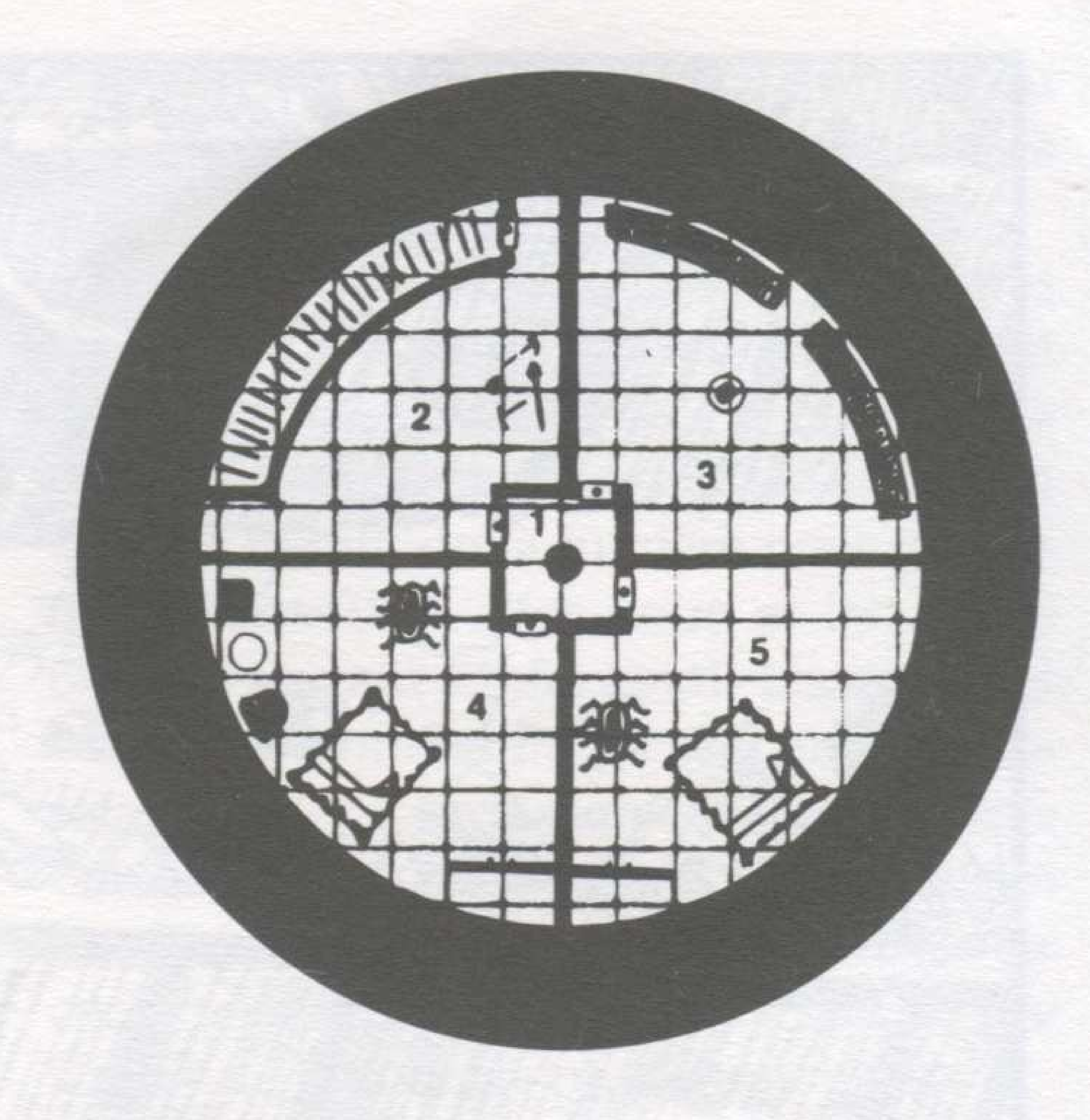
Si les personnages examinent de près les escaliers avant de les descendre, ils verront que le recouvrement de velours sur les marches paires est très usé tandis que les marches impaires sont aussi fraîches et propres que si elles venaient d'être faites. Ceci est un indice que les escaliers sont piégés; le piège peut être évité en ne marchant que sur les marches paires. Si les PJs ne remarquent pas les marches usées, un piège sera activé dès qu'un personnage mettra le pied sur la marche du bas. La porte secrète au haut de l'escalier se refermera d'un grand coup, barrée (celle au bas de l'escalier est déjà barrée), et des lances seront tirées hors du mur faisant face aux personnages. Les lances attaquent comme des monstres de 4 DV (TAC0 17) et font 1d6 points de dégât. Chaque personnage sera la cible de deux lances.

7. Corridor. La porte de la cuisine donne sur une longue salle nord-sud ayant deux portes barrées dans le mur ouest. A l'extrémité sud du corridor, sur le mur, est accroché un bouclier et un coffre repose sur le plancher.

Le coffre est vide et débarré, mais est piégé avec un gaz somnifère. S'il est ouvert avant que le piège soit désarmé, tous les personnages dans un rayon de 7 m doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Souffles ou sombrer dans l'inconscience.

Si un personnage pousse sur le centre du bouclier, le mur auquel il pend s'ouvrira pour révéler le palier et l'escalier qui se trouve au-delà.

8. La Chambre du Sergent. Cette pièce contient quatre couchettes, chacune avec deux coffres adjacents. Le seul lit présentement occupé. est celui d'un sergent elfe noir qui récupère d'avoir trop bu en dormant. Si les personnages font attention et ne font pas de bruit, il n'y a qu'une chance sur 8 que le sergent se réveille alors qu'ils sont dans la pièce. Tous les coffres sont barrés; Tous ceux qui seront ouverts contiendront (en plus d'objets personnels) 1d6 x 10 pa et 2d20 po.



Sergent Elfe Noir (guerrier mâle 2e niveau): CA 7 (bonus de Dex); vd 12; DV 2; pv 14; AT# 1; dg 1d6+1 *(épée courte +1)*; RM 54%; Al CM; TAC0 18.

9. Chambre des Capitaines. Cette pièce comprend les quartiers et effets personnels de deux capitaines elfes noirs (guerriers mâles 4e niveau). Pour déterminer qui est présent lorsque les PJs ouvrent la porte, jetez 1d6 : 1-3 = personne, 4-5 = capitaine #1, 6 = les deux capitaines.

Capitaine #1 : CA 0 *(cotte de maille +1*, bonus de Dex); vd 12; DV 4; pv 28; AT# 1; dg 1d6+2 *(épée courte +2)*; RM 58%; Al CM; TAC0 15).

Capitaine #2 : CA 2 *(cotte de maille +1*, bonus de Dex); vd 12; DV 4; pv 23; AT# 1; dg 1d6+1 *(épée courte +1)*; RM 58%; Al CM; TAC0 16).

Sous l'oreiller du lit du capitaine #1 est caché un anneau serti d'un rubis valant 200 po. Sous un panneau de plancher amovible, situé sous son lit, un sac contenant 300 po ainsi qu'une *potion d'invulnérabilité* sont dissimulés.

Niveau Inférieur

1. Puits de Mine. En plein centre de cette petite pièce, un puits de 2 m de diamètre descend de 17 m, se terminant par un tunnel en pente qui mène à la zone 1 du complexe minier. Les elfes noirs ayant le talent inné de *lévitation* peuvent se faire monter ou descendre eux-mêmes ou d'autres le long de ce puits. Il est cependant plus courant de grimper et descendre à l'aide d'une corde. Si les personnages fouillent le mur à l'intérieur du puits, il découvriront dans un renfoncement environ 1 m sous le rebord du puits un montant auquel une corde peut être attachée. Les quatre portes permettant

desortir de cette pièce sont fermées et barrées automatiquement à moins qu'elles soient maintenues ouvertes ou que la serrure soit brisée.

2. *Chambre de Ravitaillement.* Des outils et autres objets liés au travail des mines sont empilés contre les murs de cette pièce et éparpillés ici et là sur le plancher; piques, pelles, casques, gants et ainsi de suite. Il y a 50% de chance que lorsque les PJs entrent dans cette pièce, ils rencontrent deux sergents elfes noirs qui remontent au premier plancher (niveau du sol) de la tour. Les sergents sont identiques à celui de la pièce 8 sauf qu'ils sont CA 1 (*cotte de maille +1* et bonus de Dex). L'un d'entre eux transporte 17 m de corde qu'il vient tout juste de détacher du montant dans le puits de mine.

Les personnages peuvent utiliser cette corde pour descendre dans le puits; cependant, cette corde ne peut supporter que 125 kg à la fois. Si les PJs la font trop forcer, elle brisera juste sous le montant et enverra tous les PJs plonger vers le fond du puits.

3. *Cabinet.* C'est dans cette pièce, à peine meublée, que Zara entrepose ses livres de sorts et étudie pour recouvrer ses sorts. Une boule de cristal repose sur une petite table circulaire au centre de la pièce. Elle irradie de la magie (grâce à l'*Aura Magique de Nystul*), mais est en fait un piège; quiconque la touche subira 1d6 points de dégât électrique et 1d6 supplémentaire si le personnage porte une armure ou une arme métallique. Deux rangées de tablettes contre le mur arrondi contiennent plusieurs livres, petits contenants et babioles dont aucune ne semble magique ou d'une valeur quelconque. Si les deux livres sur le côté gauche de la tablette du haut sont retirés simultanément, un personage examinant le mur derrière cet endroit a des chances de découvrir un panneau recouvrant une niche où sont gardés les livres de sorts de Zara. Chaque livre est marqué d'un *glyphe de garde* (compliments de l'assistant de Zara, Telefe). Tout personnage qui regarde à l'intérieur d'un livre sans contourner le glyphe (Sauvegarde vs Sorts) sera aveuglé magiquement. (Chaque livre ne peut affecter qu'un personnage; une fois un glyphe déchargé, d'autres peuvent regarder le livre en toute sécurité.) Le livre #1 contient les sorts du 1er au 3e niveau acquis jusqu'alors par Zara; le livre #2 contient les sorts du 4e et 5e niveau parmi lesquels elle doit présentement choisir. Les sorts à sa disposition sont :

La Fin de la Chasse

Lorsque les PJs arrivent au refuge de Zara, ils sont pratiquement "pris" - pas littéralement, mais en termes de flexibilité de l'aventure à partir de ce point. Si vous modifiez ou éliminez des sections majeures du refuge et des mines, vous pourriez vous en repentir; soit le point culminant de l'aventure manquera de défi, soit il en sera un à un point tel qu'aucun des PJs n'y survivra pour raconter ce qu'ils ont failli accomplir.

Avant que se déroule cette partie de l'aventure, soyez certain que vous avez pris un certain temps pour en apprendre, ou rafraîchir votre mémoire, sur les elfes noirs. Bien que la plupart des méchants dans ce refuge n'ont pas beaucoup de points de vie (du moins pas en comparaison d'un guerrier de 7e ou 8e niveau), ils ont une certaine quantité de talents spéciaux qui en font des adversaires formidables. Ces talents spéciaux sont résumés dans le texte à la fin de l'aventure, mais pour apprécier à sa pleine valeur ce qu'un elfe noir peut faire, vous devriez étudier l'entrée à ce sujet dans le *Bestiaire Monstrueux* .

Cette partie de l'aventure peut être aussi directe ou complexe que vous le désirez. Si vous voulez affaiblir ou renforcer l'adversaire, vous pouvez le faire en changeant la tactique des elfes noirs plutôt qu'en jouant avec leur nombre ou leurs puissances.

Par exemple, pour rendre les batailles importantes plus difficiles pour les PJs :

- Les elfes au niveau du sol du refuge n'attaqueront pas les intrus directement mais se retireront et se cacheront, espérant leur tendre une embuscade plus tard.

- Si le combat au niveau du sol implique beaucoup de tapage, ou si les personnages activent les pièges dans les escaliers (ce qui pourrait faire du bruit ou faire sonner une alarme), Zara ou Telefe (ou les deux) ne resteront pas à rien faire dans leur chambres en attendant que les PJs viennent à eux. Ils attendront peut-être tout près de la sortie de l'escalier, près de la pièce de ravitaillement - ou pis encore, au fond du puits de mine, attendant les personnages un à un alors qu'ils descendent dans les profondeurs.

- Lorsque les PJs apparaissent brusquement au milieu d'un groupe de gardes et mineurs, les elfes noirs ordonnent promptement aux orques de tuers les prisonniers. Ceci donne aux personnages un peu de temps pour respirer puisqu'ils n'ont à s'inquiéter que de lâcher une série d'attaques contre les elfes. Mais les elfes devraient-ils les inquiéter alors que les orques sont sur le point de faire ce que les PJs tentent de prévenir?

D'un autre côté, vous pouvez rendre plus facile la tâche des personnages en faisant agir les elfes et les orques à la légère :

- Personne n'est jamais parvenu à s'infiltrer dans le refuge auparavant et les gardes paniquent sitôt les portes ouvertes. Ils se lancent en avant, espérant contre toute raison faire retraiter les intrus et sont (présumément) taillés en pièces. (Tout bien considéré, ça n'est peut-être pas une si mauvaise mort considérant que si Zara découvrait un jour leur échec, elle prendrait tout son temps...)

- Zara ne panique pas lorsque les personnages se ruent dans ses quartiers, mais elle se met aussitôt dans une grande colère. Plutôt que de passer un ou deux rounds à se préparer de bonnes défenses, elle attaque, jetant des *projectiles magiques* sur la plus grosse cible disponible : les guerriers seront blessés, mais probablement pas grièvement. Pendant ce temps, les jeteurs de sorts du groupe se servent ce cette opportunité pour en finir avec Zara avant que ce ne soit le contraire. Pour donner une chance aux PJs, vous pouvez décrire Zara comme complètement enragée au point tel que ses invocations peuvent être ruinées par son incapacité à se concentrer.

- Les elfes noirs gardant les prisonniers se battront s'ils n'ont pas le choix, mais sont principalement intéressés à sauver leur propre peau. Lorsque confrontés, ils commenceront par se défendre et peuvent même tenter de marchander avec les PJs pour qu'ils les laissent aller. S'ils en ont la chance, ils s'évaderont par l'entrée de la pièce dans laquelle ils se trouvent, peut-être pour n'être plus jamais revus.

Ce qui est important de se rappeler - on ne le dira jamais assez - est que bien que vous travailliez à partir d'une séries d'instructions "imprimées", vous êtes en charge de la manière d'appliquer ces instructions. Vous êtes le seul qui sache les capacités exactes des personnages et il en revient à vous d'ajuster l'opposition de façon à ce que les forces adverses soient presque égales au PJs. Ne laissez pas les personnages "gagner", mais ne rendez pas cela impossible pour eux non-plus.

1er niveau : *alarme, amitié, aura magique de Nystul, charme-personne, compréhension des langues, détection de la magie, effacement, fermeture, feuille morte, identification, lecture de la magie, projectile magique, protection contre le bien, sommeil.*

2e niveau : *apparence altérée, bouche magique, cécité, détection de l'invisibilité, image miroir, invisibilité, oubli, rayon débilitant, ténèbres (rayon de 15 m), toile d'araignée, verrou du magicien.*

3e niveau : *dissipation de la magie, immobilisation des personnes, invisibilité (rayon de 3 m), langues, protection du bien (rayon de 3 m), protection contre les projectiles non-magiques, suggestion, vol.*

4e niveau : *charme de feu, charme-monstre, excavation, extension I, globe mineur d'invulnérabilité, malédiction* (inverse de *délivrance de la malédiction*), *métamorphose.*

5e niveau : *contact avec un autre plan, débilité mentale, domination, immobilisation des monstres, passe-murailles, télékinésie, téléportation.*

4. *Chambre de Zara.* Cette pièce est richement meublée, décorée en rouge et noir. Un bain métallique noir, en forme d'araignée, repose près d'un mur. De l'autre côté est un grand baldaquin entouré de rideaux noirs. Un cabinet dans le mur sud contient plusieurs vêtements tissés exquisément à la taille d'une femme elfe.

De jour, Zara sera soit ici (75%) ou passé l'autre porte, avec son assistant (25%). Si les PJs ont déjà combattu ou causé certains dégâts sur ce niveau, Zara et Telefe (voyez la pièce 5, ci-dessous) seront prêts à les accueillir dans la pièce 4 ou 5. De nuit, il y a 75% de chances que Zara soit à l'extérieur du refuge (elle aime se ballader dans le noir) et 25% qu'elle soit dans sa chambre.

Zara (femme elfe noir, mage 11e niveau) : CA 4 (*cape de protection +4*, bonus de Dex); vd 15; DV 10 + 1; pv 35; AT# 1; dg 1d3 (darts empoisonnés); RM 72%; AL CM; TAC0 17.

Les darts de Zara (elle en transporte 12 au début de la rencontre) sont enrobés de poison de sommeil des elfes noirs (Sauvegarde vs Poisons à -4 ou sombrer dans l'inconscience). Elle préfère faire usage de sa magie pour attaquer ou retarder les intrus et ne jettera pas de darts jusqu'à ce qu'une cible soit à courte portée (pour maximiser ses chances de toucher). Comme tout elfe noir, elle possède l'infravision (portée de 12) et a un bonus de +2 pour tous



les Jets de Sauvegarde concernant des effets magiques, en plus de sa résistance à la magie innée.

Sorts (innés) : *clairvoyance, connaissance des alignements, détection de la magie, détection des mensonges, dissipation de la magie, lueur féerique, lévitation, lumières dansantes, suggestion, ténèbres.*

Autre sorts : sélectionnez-les à partir du contenu de ses livres de sorts (voir pièce 3 ci-haut) ou servez-vous de la liste qui suit (conçue pour en faire une formidable adversaire) :

1er niveau : *charme-personne, projectile magique* (x2), *sommeil.*

2e niveau : *cécité, image miroir, rayon débilitant, ténèbres (rayon de 5 m).*

3e niveau : *dissipation de la magie, immobilisation des personnes, protection contre les projectiles non-magiques, vol.*

4e niveau : *extension I, globe mineur d'invulnérabilité, malédiction.*

5e niveau : *débilité mentale, domination, téléportation.*

5. Chambre de Telefe. Ceci sont les quartiers de l'assistant de Zara, une femme elfe noir, clerc de 9e niveau nommée Telefe. La décoration est sensiblement la même que pour la chambre de Zara (pièce 4 ci-haut), mais pas aussi opulente.

Telefe sera dans sa chambre peu importe quand les personnages y entreront. Elle peut être accompagnée de Zara durant le jour (voir la description de la pièce 4 ci-haut) et peut être prévenue de l'arrivée des personnages s'ils ont été bruyants ou ont causé du chahut à ce niveau du complexe.

Telefe (femme elfe noir, clerc 9e niveau) : CA 2 (*cotte de mailles +3*); vd 15; DV 9; pv 56; AT# 1; dg 1d6+1 (fléau de fantassin); RM 68%; Al CM; TAC0 16.

En plus des sorts qu'elle a sélectionnés pour son présent répertoire (ci-dessous), Telefe a tous les talents standards d'une elfe noir de haut niveau; voir la description de Zara ci-haut pour tous les détails.

Sorts :

1er niveau : *blessures légères* (inverse de *guérison des blessures légères*; x2), *peur* (inverse d'*apaisement*), *protection contre le bien, sanctuaire.*

2e niveau : *cantique, immobilisation des personnes* (x2), *silence (rayon de 5 m), marteau spirituel.*

3e niveau : cécité, *création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, glyphe de garde, malédiction* (inverse de *délivrance de la malédiction*).

4e niveau : *guérison des blessures graves, poison* (inverse de *neutralisation du poison*), *protection contre le bien (rayon de 3 m).*

5e niveau : *soins des blessures critiques*

Le trésor personnel de Telefe est dans un coffre barré sous son lit. Ce coffre est piégé d'aiguilles enrobées de poison des elfes noirs (Sauvegarde contre les Poisons ou sombrer dans l'inconscience). A l'intérieur, derrière un double fond (repéré tel une porte cachée) reposent : une *corde d'escalade*, un *parchemin de protection contre la magie*, une sacoche contenant 800 po et une petite pépite de minerai d'or très pur serti dans une chaîne d'argent (valeur de 50 po).

Les Mines

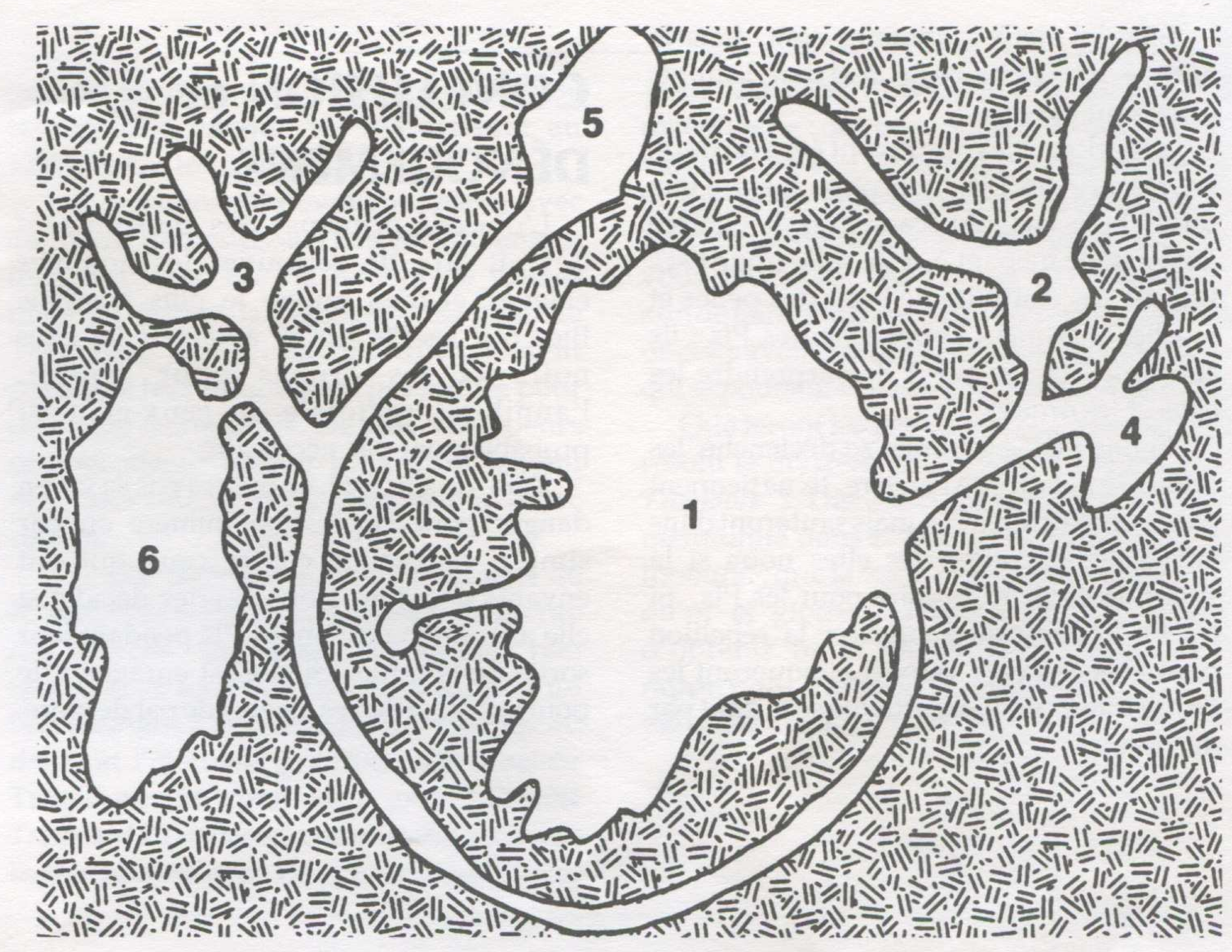
Les chambres grossièrement taillées et les corridors sous le niveau inférieur du refuge de Zara sont les lieux où elle mène d'illégales opération minières. Il n'est pas mal d'extraire du sol des métaux précieux (or et argent), mais Zara a fait usage de rapt et de coercion pour former son groupe de mineurs - et elle n'a aucun remord à faire travailler un homme jusqu'à la mort tant qu'une personne peut être kidnappée pour prendre sa place. Elle a présentement 40 mineurs à ses ordres. Ils sont surveillés par 15 orques, lesquels sont à leur tour supervisés par le sergent et capitaines elfes noirs.

Zara et Telefe ne viennent pratiquement jamais dans les mines (et ne seront pas rencontrées ici durant cette aventure), préférant laisser le travail sale aux esclaves et elfes noirs mâles à leur emploi. Le clerc descend dans la grande chambre une fois par jour pour utiliser un sort de *création de nourriture et d'eau* pour les esclaves et les orques (qui ne reçoivent que rarement plus qu'une demi-ration). A l'occasion, Zara fera acte de présence et usera un sort d'*excavation* pour faire partir un tunnel dans une nouvelle direction.

Les esclaves : Aucun des esclaves que les PJs rencontreront dans les mines ne leur seront d'une aide immédiate. La plupart des travailleurs kidnappés ont été transformés en automates par les pouvoirs d'absorption de Sagesse de la lamie, et les quelques-uns (1 sur 5) qui ont toujours le contrôle de leur esprit sont trop affaiblis par la faim et la fatigue pour offrir une quelconque résistance. *Dissipation de la magie,* invoqué avec succès sur un groupe d'esclave, ramènera à leur valeur initiale leur Sagesse -ainsi que leur volonté de combattre - pour 1d6+3 hommes contrôlés. Si les personnages peuvent initier une révolte de cette manière, le 20% d'esclaves qui n'étaient pas contrôlés se joindront à eux. Pour déterminer le succès de la *dissipation de la magie,* comparez le niveau du jeteur de sort au 9e niveau (9 DV) de puissance de la lamie.

Les esclaves qui retrouvent leur volonté de combattre sont CA 10; vd 9; DV 1; pv 2d4; AT# 1; Dg 1d6+1 (pique) ou 1d6 (pelle, utilisée tel un gourdin); Al n'importe quel non-mauvais; TAC0 20.

Après que les PJs descendent dans le puits au centre du niveau inférieur du refuge, ils descendront un court tunnel en pente douce qui donne sur la première chambre.



1. Caverne. Cette énorme caverne vidée est là où les mineurs de Zara ont frappé leur première grande veine. Cet endroit est désormais complètement inactif. La section la plus au nord est là où les esclaves et les orques sont autorisés à se reposer lorsqu'ils ne sont pas au travail. La nourriture et l'eau pour les travailleurs est entreposée dans section sud. Il y a 10% de chances que, lorsque les PJs entrent dans cette pièce, deux orques arrivent tout juste par l'entrée opposée (en train d'aller chercher de l'eau pour les travailleurs de la zone 6). Si les personnages transportent une source lumineuse ou s'ils ne se déplacent pas lentement ou silencieusement, les orques les remarqueront et retourneront en courant à la zone 6 pour prévenir les elfes noirs de la présence d'intrus dans la mine.

Orques (2) : CA 8 (cuir);vd 12; DV 1; pv 6,5; AT# 1; dg 1d2(fouet) ou 1d4(dague); Al LM; TAC0 19.

Les fouets sont surtout utilisés sur les esclaves. Si les orques affrontent les personnages, leur objectif premier est de fuir. S'ils sont coincés, ils se battront jusqu'à la mort en utilisant leurs dagues.

2 et 3. Impasses : Ces tunnels ont été délaissés puisqu'aucune veine n'a été trouvée. Les PJs n'y rencontreront rien, mais, s'ils sont bruyants, ils seront pris en embuscade par les elfes noirs et les orques en devoir dans l'une des petites salles adjacentes.

4 et 5. Petites Salles : Ces tunnels sont prometteurs et donc en chantier. Dans chaque salle, il y a cinq esclaves surveillés par deux orques (traits ci-dessus) et un sergent elfe noir (trait en salle 8, Rez-de-Chaussée). Toutefois, notez que les sergents en devoir ont une CA 1 (*cottes de mailles +1*, plus bonus de DEX).

Si les personnages approchent l'une ou l'autre salle sans être découverts, ils ont 2 chances sur 3 de surprendre le sergent à l'intérieur (qui, comme tout bon militaire, surveille diligemment les orques et les esclaves). Si les PJs neutralisent ou battent le sergent, soit les orques (pour sauver leurs peaux) ou un des esclaves non-contrôlés indiqueront où trouver la majorité des elfes noirs et des esclaves (Salle Principale, aire 6).

6. Salle Principale : Ici l'on trouve tous les esclaves (excluant ceux dans les tunnels 4 et 5). Présents :

30 Esclaves (24 contrôlés, 6 non); voir plus haut pour leurs traits.

11 Orques : CA 8 (cuir);vd 12; DV 1; pv 5 chacun; AT#1; dg 1d2(fouet) ou 1d4(dague); Al LM; TAC0 19.

5 Sergents Elfes Noirs : CA 1 (*cottes de mailles +1*, bonus de DEX); vd 12; DV 2; pv 13 chacun; AT#1; dg 1d6+1 (*épée courte +1*); RM 54%; Al CM; TAC0 18.

Peut-être qu'un ou les deux capitaines elfes noirs seront présents s'ils n'ont pas été rencontrés plus tôt (voir salle 9, Rez-de-Chaussée niveau). Si les PJs n'ont pas été dans les quartiers de ces derniers, lancez 1d6 :

1-3 : les deux capitaines sont dans la mine; 4-5 : le capitaine no.2 est dans la mine; 6 : ils sont absents.

Si les elfes et les orques ont été avertis de la présence des PJs, un groupe d'entre eux seront tapis en embuscade près de l'entrée du corridor menant à cette salle (mur Est). Dans le cas contraire, le bruit des pelles et pioches masquera l'approche des PJs : ils auront 2 chances sur 3 de surprendre les elfes et les orques.

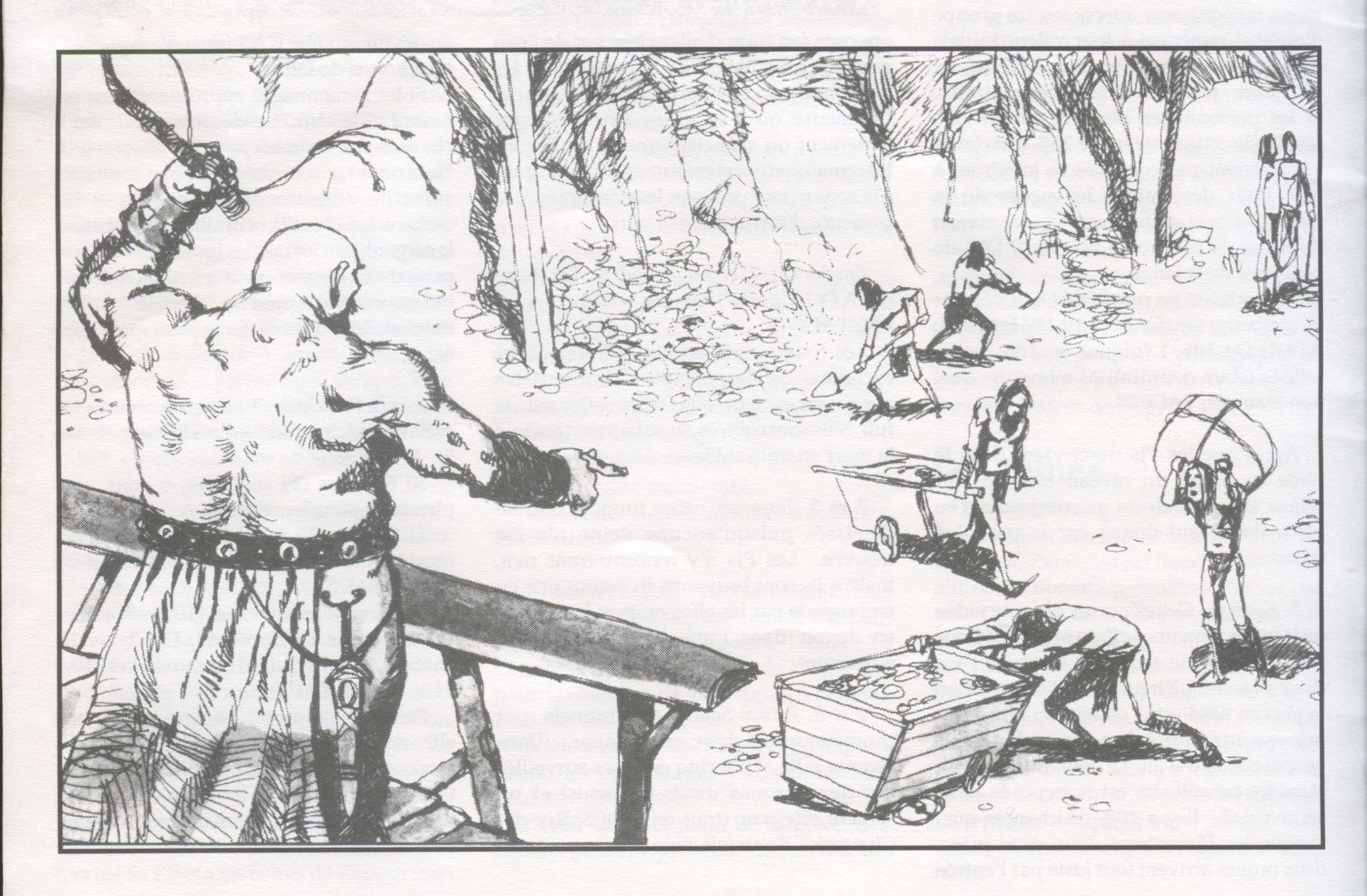
Si une mêlée générale se déclenche, les orques se tiendront à l'arrière. Ils ne tiennent pas à combattre les PJs, mais sauteront dans la mêlée pour aider les elfes noirs si la situation devient précaire pour les PJs. Si les PJs réussissent à inspirer la rébellion parmi les esclaves, ceux-ci attaqueront les orques (leur première attaque se faisant par derrière).

CONCLUSION et DÉNOUEMENT

L'objectif principal des personnages devrait être de retrouver les hommes enlevés, et d'en sauver le plus possible. Bien que les PJs auront à vaincre les elfes noirs et les orques pour réussir, l'annihilation totale de ceux-ci n'est probablement pas nécessaire.

Zara, de son côté, ne mettra pas sa vie en danger pour l'opération minière ou par simple vengeance contre ceux qui ont envahis sa cache. Vous devriez décider si elle affrontera ou non les PJs pendant leur sortie de la mine. Si elle est enragée, elle pourrait canarder les joueurs de par derrière, mais elle se gardera toujours une porte de sortie : elle conservera son sort de *Téléportation* pour retourner d'où elle est venue avant que tout ceci ne commence.

Plus les PJs ramèneront de survivants à Tragidore, plus grande sera leur récompense. Donnez-leur ce que vous pensez juste, selon leurs mérites : or, argent, cadeaux, etc. Ne vous préoccupez pas du sort des hommes contrôlés : les clercs de Tragidore sauront quoi faire et invoqueront autant de sorts *Dissipation de la Magie* que nécessaire pour ramener les hommes à leur état normal (Sagesse restituée).



ÉPILOGUE

C'est le moment de nouer les fils qui traînent : les héros ont accompli ce qu'ils voulaient accomplir et tout ira bien pour tous (ou presque).

Est-ce que les personnages rencontreront une certaine résistance lorsqu'ils remonteront les prisonniers de la mine? Ceci, à un certain point, dépend de la façon dont vous avez peint Zara et ses congénères. Si les elfes noirs sont déterminés à arrêter les PJs, peu importe le coût, alors ils font exactement cela. S'ils préfèrent s'enfuir, alors ils se cachent dans le complexe ou fuient dans la forêt.

Le voyage de retour à Tragidore peut être aussi facile que vous le désirez. Envoyez quelques rencontres pas si aléatoires que ca : les PJs auront à sauver les mineurs de sangliers enragés ou manticores affamées. Évidement, ceci justifie de donner un peu plus comme récompense lorsque les PJs arrivent au village avec les rescapés.

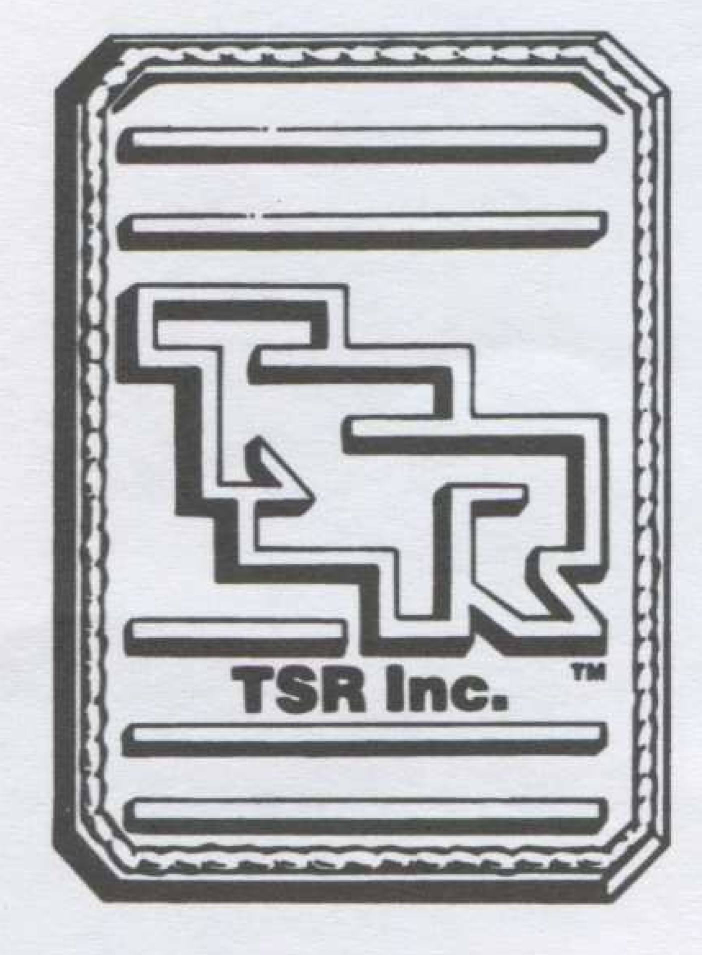
Les personnages devraient revenir avec au moins quelques-uns des prisonniers; si tous ceux que les PJs tentent de sauver meurent durant la rescousse, les gens de Tragidore comprendront difficilement pourquoi les PJs ne se sont pas repliés pour organiser des renforts. De plus, vos joueurs comprendront encore plus difficilement pourquoi vous les avez envoyés à un échec certain.

Tel que mentionné, donnez autant de récompense selon votre jugement du mérite des joueurs. Ceci peut être un gros rien (échec avec mention!) ou aller jusqu'à un bon montant d'argent, un objet magique ou deux, et l'éternelle gratitude des gens de Tragidore. Si vous avez joué *"Trouble Troublant à Tragidore"* comme une aventure indépendante avec des personnages crées pour l'occasion, il est alors inutile de jouer un épilogue : dès que les personnages ont vaincu l'ennemi, l'aventure est terminée. Si, par contre, vous avez joué cette aventure avec des personnages de campagne, alors vous devez préparer et jouer un épilogue, afin de faire une transition claire et coulante de cette aventure de la vie des personnages qui se poursuit vers des événements futurs.

Que feront les personnages après avoir résolu le mystère de *"Trouble Troublant à Tragidore"*? Disons, comme nous l'avons mentionné dans l'"Introduction pour les Joueurs", que la vie d'aventurier n'est pas qu'or et gloire, mais une forte chance d'obtenir or et gloire dans un futur rapproché. Voilà! Ceci est le coeur d'une vie d'aventurier.

CRÉDITS

Conception : Jean et Bruce Rabe
Développement et Révision : Kim Mohan
Illustrations : Daniel Horne
Cartographie : Dennis Kauth et "Diesel"
Typographie : Angelika Lokotz
Composition : Jane Crofts
Traduction : TCC Traduction
Relecture : TCC



TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
USA

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge, CB1 3LB
ROYAUME-UNI